ANATOMY FOR FANTASY ARTISTS

奇幻卡通创作技法

造型特效篇

格伦·法布里(Glenn Fabry) 编著
赵嫣 译





中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

奇幻卡通创作技法

——造型特效篇





奇幻卡通创作技法

——造型特效篇

帮助插画家创作出完美的

人物动态造型和奇幻特效

格伦·法布里 (Glenn Fabry) / **编著**

本·科马克 (Ben Cormack) / **参编**



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

版权登记号：01-2005-5828



图书在版编目 (CIP) 数据
奇幻卡通创作技法 / 美国 Quarto 出版社编著；赵嫣等译．
北京：中国青年出版社，2006
ISBN 7-5006-6634-9
I. 奇… II. ①美… ②赵… III. 动画—技法(美术) IV. J218.7
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2005）第 153331 号

书　　名：奇幻卡通创作技法・造型特效篇
出版发行：中国青年出版社
地址：北京市东四十二条 21 号　邮政编码：100708
电话：（010）84015588 传真：64053266
印　　刷：博罗圆洲勤达印务有限公司
开　　本：889x1194 1/16　总印张：32
版　　次：2006 年 4 月北京第 1 版
印　　次：2006 年 4 月第 1 次印刷
书　　号：ISBN 7-5006-6634-9/J・727
总 定 价：196.00 元（共 4 册）
本册：49.00元



目录

前言

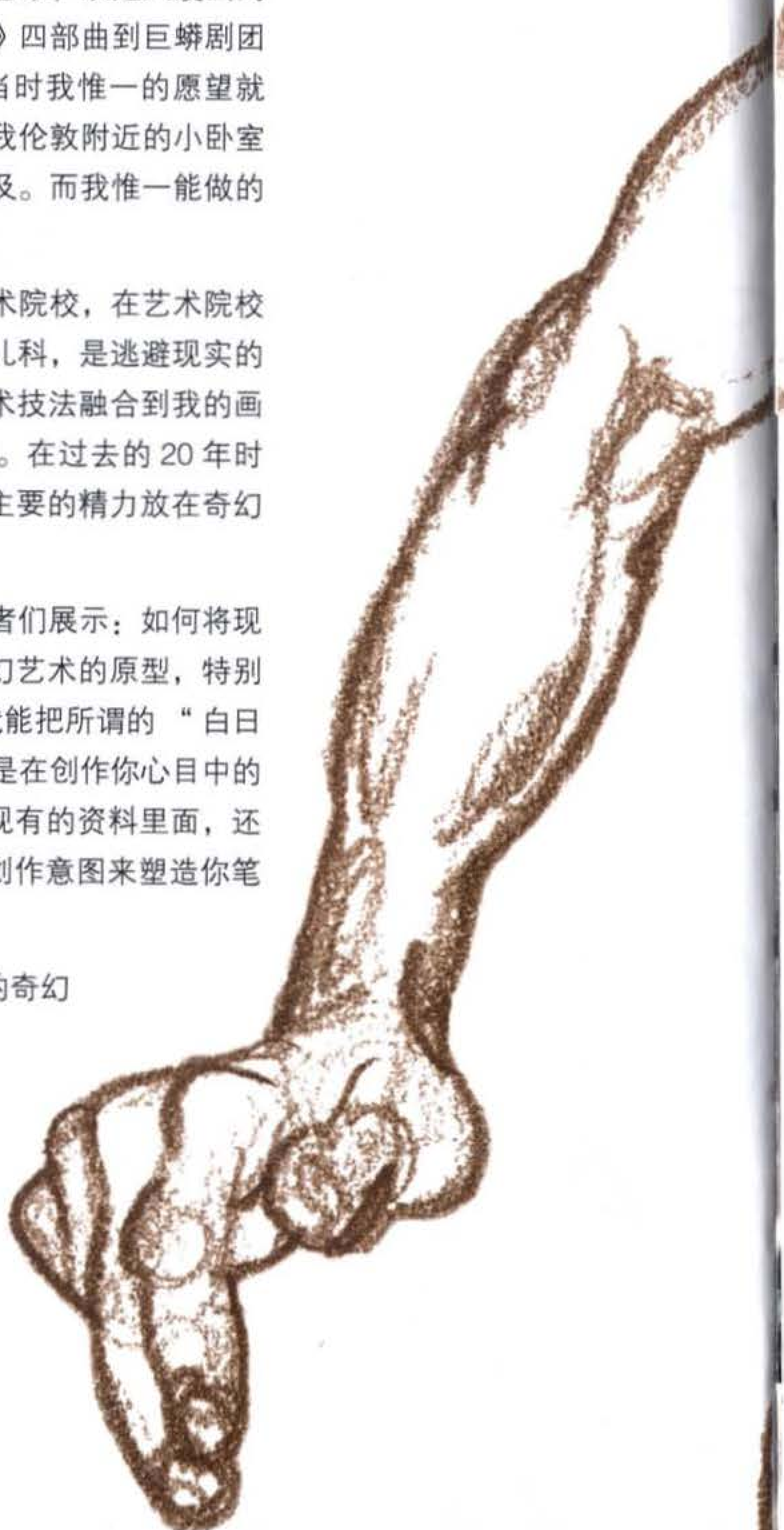
今天的奇幻艺术家

当我还是小孩子的时候，对科幻题材就有一种莫名的狂热的喜爱。我喜欢各种类型的科幻艺术，从超人漫画到哈默的恐怖电影系列，从《星球大战》四部曲到巨蟒剧团的电视系列剧《飞翔中的马戏团》。当时我惟一的愿望就是想进入故事中描述的世界，但是在我伦敦附近的小卧室里面，我感到那个世界是那么遥不可及。而我惟一能做的事情，只是把头脑中的影像描绘出来。

19 世纪 70 年代末，我进入了艺术院校，在艺术院校里面，我画的所有漫画都被看作是小儿科，是逃避现实的拙劣之作。但是我还是坚持把古典艺术技法融合到我的画作里面去，用来创作更好的奇幻作品。在过去的 20 年时间里面，我成为了一个自由画家，把主要的精力放在奇幻艺术创作上。

我写这本书的目的，是为了向读者们展示：如何将现实生活中积淀下来的点点滴滴作为奇幻艺术的原型，特别是在学习解剖学和动力学原理以后，就能把所谓的“白日梦”变成现实。虽然资料很重要，但是在创作你心目中的作品时，我们不能仅仅把自己禁锢在现有的资料里面，还必须发挥丰富的想象力，根据自己的创作意图来塑造你笔下的角色。

想象力是奇幻艺术之源。希望你的奇幻艺术之路，可以从这里开始。





绘画 风格

你的作品是否成功、是否具有强烈的视觉冲击力，主要取决于两方面因素：一部分与主观因素，也就是与个人能力有关——任何作品都不能超出你的能力范围，只有在能力范围内画到最好。另一部分与客观环境有关，比如你平时阅读的书刊杂志，也会促使你首先想到拿起画笔。

在奇幻艺术创作中有一些可以遵从的法则——大胆的想象、适度的夸张、超出实物的体积……，如果不是这样的话也就称不上是奇幻艺术。不过，只有这些是远远不够的，在创作吸引眼球和让人耳目一新的作品的时候，原创和革新起到非常重要的作用。

▼ **妖艳性感的女人**

利亚姆 · 夏普 (Liam Sharp)

这幅画的背景是一头肌肉发达、面目狰狞的不知名怪兽，它小心翼翼地盯着对面的女人，做出恐吓的样子。而他的对手看起来并不是一个无助的小姑娘，从她紧绷着的后背肌肉和长着奇怪利爪的手臂来看，她做好了战斗的准备。那头怪兽也已经嗅到了女人身上散发出来的战斗气焰。



▲ **凯尔特式的英雄**

格伦 · 法布里 (Glenn Fabry)

这位英雄身上健壮的肌肉和满怀自信的站姿，特别是和他身边蜷缩着瑟瑟发抖的助手相比较而产生的效果，向大家宣告他是一名浑身充满力量的武士。他身上凯尔特式的装束以及站立的地方反射的奇怪水面光线说明了他掌控着超出自然界的外在世界。

▶准备战斗的女孩

科伦 · 克鲁格（Corlen Kruger）

这位女英雄是勇敢的、敢于抗争的。她身上的甲胄，尤其是那个让人心惊胆战的护胸甲，掩盖了女性性别以及外形带给人们的娇弱感。女英雄的眼睛透射出坚定的光芒，她迈着跨步，很明显已经做好了战斗的准备。

怎么样培养自己的风格？首先要加强基本功训练，找到能够吸引你、打动你的绘画风格，尝试着模仿这一类型的作品。如果你自己也可以画出类似风格的作品，那么恭喜你，可以进入下一步了。接下来，你就可以借鉴更多人的作品，并且慢慢地融入一些个人的绘画手法进去。当你的绘画技巧逐渐成熟之后，就可以归纳出自己的风格，并且进一步拓宽自己的画风。在这个过程中，第一步相当关键，必须找到最吸引你的风格来模仿。

玄幻

创作这方面作品的时候，千万不要害怕夸大。在这一类型的画作中，一切都被尽可能地夸大了。英雄的肌肉就好像涟漪一样层层隆起，他身上负载的武器佩带和各种各样的装备多到可以开一个兵工厂。美女们穿着少得可怜的衣服——也许只是一套皮革比基尼——尽情地展露着诱人的乳沟。



▶ 屠杀机器

詹姆斯 · 里曼（James Ryman）

这是一个为了毁灭而生的生物。它宽阔的胸膛连接着壮硕的肩膀以及由大量机械元件组成的手臂。这个庞然大物是依靠无机装置来维持生命的。它那只暴露在外面的绿色眼睛闪烁着邪恶的光芒，一看就知道它绝不会是人类。

◀ **蜥蜴人**

马丁 · 麦克纳（Martin McKenna）

从远处看，这个戴着斗篷、披着披风的怪物有着类似人类的外形，但是像蛇一样蜿蜒的尾巴，以及全身的鳞状皮肤泄露了它的身份。蜥蜴人的肌肉组织隐藏在角质鳞片之下，它的身后长着奇怪的突起，沿着脊柱一直到头骨，头上的部分看起来就像一顶头冠。它有像蛇牙一样尖锐的牙齿和长而有力的爪子。对于它来说，任何武器都是多余的，因为它的身体就足以致人死命。

▼ **脑海里的谋杀者**

马丁 · 麦克纳

这幅画是一件尝试性的作品，目的是想看看一张脸能够有多邪恶、多可怕。这张脸上喷着怒气的鼻孔、鼻子、眼睛和眉毛周边深深的皱褶，让人觉得他不可能会浮现出笑容——除非亲手制造一场大屠杀，才会给他带来快感。这是在脑海中魔鬼杀手才具有的脸，看到这样一张脸，足以让人相信，即使这个魔鬼不用刀杀死你，也可能用锋利的牙齿直接把你撕裂。



异度空间

大部分奇幻故事发生在不为我们所知的外在世界中，或者发生在我们自己世界中最神秘的地方。故事中的世界可以处在不同的时空维度中，那里居住着来自外太空的动植物，不过，我们还是可以从一些“定居者”的外形中发现清晰可辨的类似地球人的容貌特征。

怪诞

奇幻艺术家经常让观赏者们感到困扰，他们把一个破碎分裂的世界呈现到观赏者面前，这个世界既让人感到窒息，又忍不住多看一眼。作为一个观赏者，当你想凑近一点看个明白的时候，又会发现种种景象实在是太怪异了，以至于难以让人细细观察。



▲ 美丽的羊女郎

基斯 · 汤普森（Keith Thompson）

表面上看，这个有着梦幻色彩的女郎没有什么不对劲的地方，她美丽的人类面孔深深地吸引住了观赏者，但是带着蹄子的腿和尾巴——这种半人半兽的外表很快就揭示出她来自另一个世界。

▶ 夺命武士

基斯 · 汤普森

这一件与众不同的盔甲相当有个性，由此可以看出穿戴者也具有强烈的个性。很显然，他是一个重要人物，有可能拥有极大的权力，并且对巴洛克风格的东西有着特殊的偏好。

惟美

唯美作品描述的是一个令人心醉的世界——一块神奇的施了魔法的土地——在那里，观赏者甚至相信真的会有神仙存在。在这片世外桃源般的伊甸园里面，勇敢的武士与巨龙做着斗争，美丽的少女因为邪恶巫婆的咒语而倒下……



▶ **贪玩的小精灵**

马特 · 休斯（Matt Hughes）

在魔幻世界里面，这应该是你最期望见到的人物——长得甜美又吸引人的小精灵。但是，千万不要被她的魅力和笑容所迷惑，这个小家伙的头脑里充斥了各种古灵精怪的念头，总是喜欢恶作剧。现在，她摆出了一副卖弄风情的娇媚姿态，仿佛在欢迎你的到来。不过，你应该谨慎地观察一番，否则的话，又会不小心上当了。

◀ **恶龙之死**

琼斯 · 帕多 (Jose Pardo)

阳光像瀑布一样，从女武士火一样燃烧着的赤发之后倾泄而下。看上去，画面好像定格在她战胜对手的那一瞬间。不过，仔细看看，却发现静态的画面仿佛还在活动，垂死的巨龙仍然在拼尽全力地痛苦挣扎、负隅顽抗，它甚至抓破了女武士手中的盾牌。

◀ **坠落天使**

马特 · 休斯

这幅画的视觉中心是一位美艳优雅的异域女郎。简洁的丝质衣服紧贴着她的身体，勾勒出女性诱人的曲线，令人勃然心动。独特的画面散发出一股可望而不可及的性感。

▼ **情色诱惑**

莫利佐 · 马兹尔尼（Maurizio Manzieri）

女孩的手臂和大腿皮肤非常光滑，几乎没有任何赘肉，娇弱无力的感觉更增添了几分女人味，使她浑身上下弥漫着性感的诱惑力。



情色和异域风情

这种风格的绘画作品中，往往需要两类角色：第一是不穿衣服、展露着魔鬼身材的女性（有时候也会是男性），第二是一些硬件设备（比如一辆摩托车），或者是一头充满了奇异的动物（比如一头独角兽）。画面上也会有一些布料装饰着人体，它们轻轻包裹、缠绕并且触碰着身上的肌肤，给人以若隐若现的感觉。

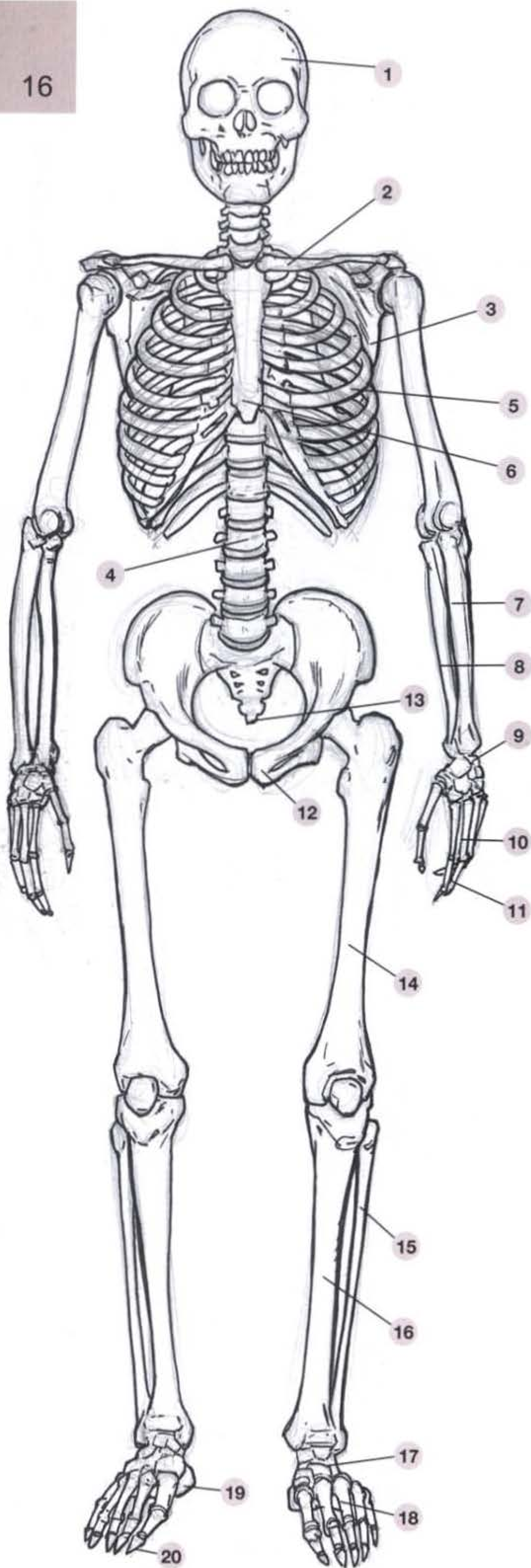
第一部分

奇幻艺术家的
进阶课程

创造一个奇幻场景的时候，首先要把脑海中构想的世界详尽地描述出来，接下来的任务就是如何创造一个看起来像真实世界的虚幻世界。丰富的想象力和坚实的绘画基础是进行奇幻艺术创作的重点，两者缺一不可。它们好像一双翅膀，插上以后，就能进入自由的创作状态，不仅仅能够让你描绘出栩栩如生的普通人的肖像，还能够渲染出“真实的虚幻世界”。

在前面我们已经提到如何选择你感兴趣的奇幻艺术风格，下面我们将介绍如何赋予角色动作和性格。通过掌握光影效果和透视原则，你可以更加戏剧性地展现自己笔下的角色，创造出最佳视觉效果。





人体骨骼结构

不管创造的角色有多么稀奇古怪，几乎所有的奇幻艺术作品中都包含着人类角色——至少也是被改造、被扭曲后的人类角色。因此，想要创造一个奇幻艺术角色，首先要了解人体的骨骼结构。不要感到惊慌，这是进阶课程的第一步。你不需要在每次动笔创作以前都画出完整的百分之百正确的骨架，那是用在医学解剖，而不是绘画中。不过，稍微懂得一点人体骨骼的组成情况、特性，以及绘画时应该注意的小技巧，会让你在今后的奇幻艺术创作中受益匪浅。

前视图

这是一架“普通人”的完整骨骼——只要看它的尺寸比例就可以知道。它大概有七头高，肩膀差不多和臀部等宽，两只手下垂，到大腿中部的位置。盆骨处在身体的二分之一以上，腿大概是四头那么长，躯干则差不多是两头长。（这里骨骼以头部长度作为计量单位）

接下来，你会学到如何简化骨骼结构，只留下基本的外形，这样能更方便地创作各种各样的奇幻人物造型。不过现在，最好还是给自己留下一点时间，好好地熟悉一下各块骨骼的位置。

请特别注意手骨的构造，因为手骨在所有的骨骼结构里面是最最复杂的。而且，即使覆盖上了皮肤，手部的骨头也比其他部位明显，它们直接决定了手指的形状和位置。

主要的骨骼

1. 头骨
2. 锁骨
3. 肩胛骨
4. 脊柱
5. 肋骨
6. 胸骨
7. 桡骨
8. 尺骨
9. 腕骨
10. 掌骨
11. 指骨（14 根手指的骨头）
12. 耻骨
13. 尾骨
14. 股骨
15. 腓骨
16. 胫骨
17. 踝骨
18. 跖骨
19. 跟骨
20. 趾骨（14 根脚趾的骨头）



▲ **骷髅杀手**

第一眼看到这些只剩下骨架的杀手，死亡的气息就扑面而来，给人以毛骨悚然的感觉。他们是不可毁灭的，并且拥有强大的、完全超自然的力量。

后视图

从后视图上，你可以清楚地看到肩胛骨是怎样构造肩膀形状的。同时请注意头骨的形状和位置。这些特征并不一定直接影响面部构造，所以你不需要记住它们的精确位置。不过，如果你在心里面有一个大体印象的话，会在画图的时候让头部看起来更加真实。

人体中另一个明显影响皮肤表面的是脊柱，所以请仔细地观察一下，脊椎骨是怎么样一块一块地接在一起的。在以后的绘画过程中，你会接触到如何处理皮肤上阴影的问题，如果掌握了这些内容，相信会对作画有所帮助。

假如你现在还不能记住所有骨骼的名字和位置，千万不要着急，继续多加练习，一段时间之后，就会发现记住它们要容易得多了。即使有所疏漏，你也可以经常翻回到这一页，参考这些图片，看看人体的骨骼结构究竟是怎么样的。

侧视图

从这个角度看起来，三维骨架能让你对骨骼有一个更加立体形象的了解。



头骨

不要忘记仔细地观察头骨，特别是它与脊柱相连接的地方。

锁骨和肋骨

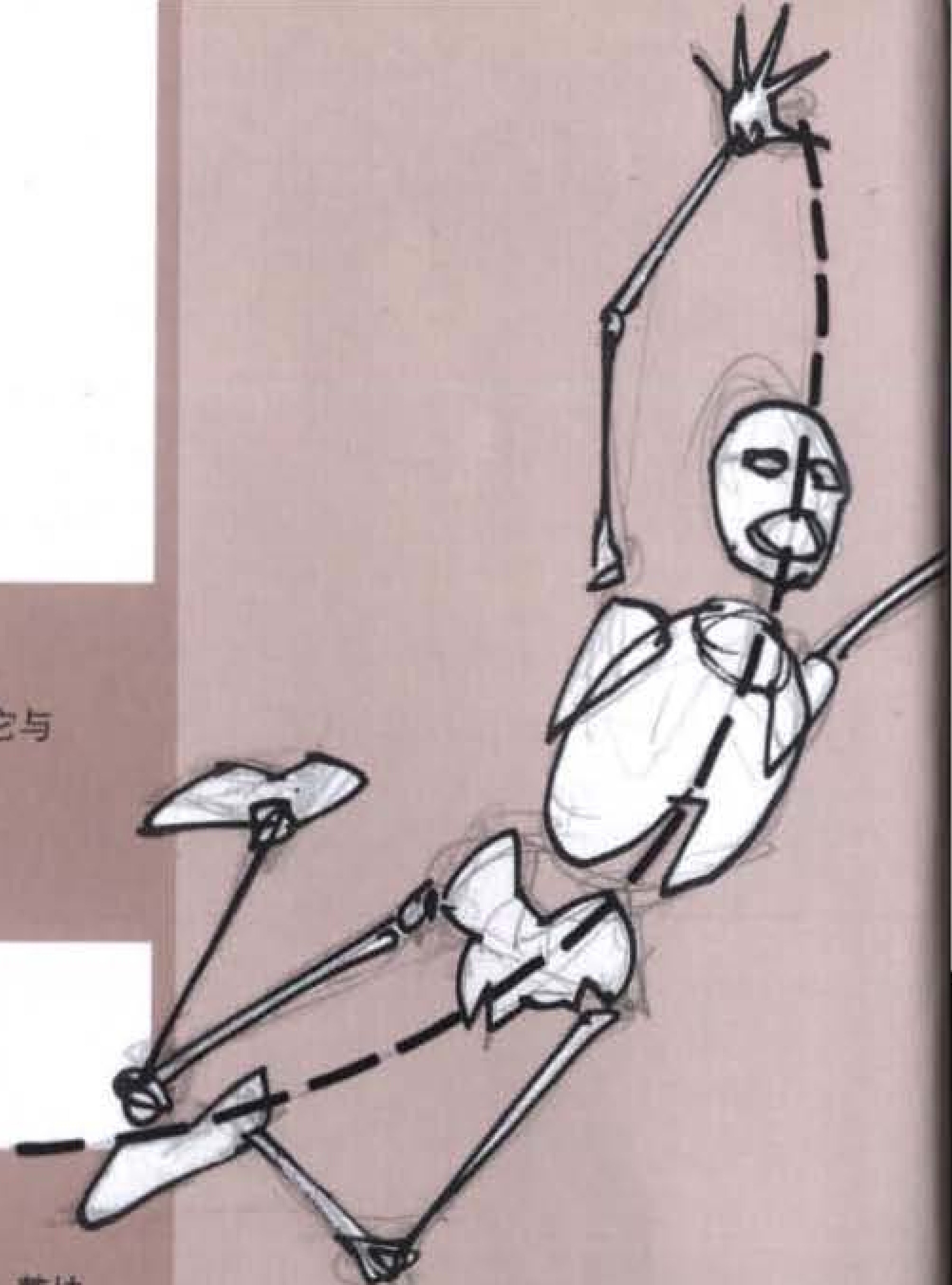
观察一下锁骨和肩胛骨是怎么样像一整块曲木一样，紧紧地咬合在一起，又是怎么样轻巧地环着颈部，休憩在一圈肋骨之上。

脊柱和骨盆

骨盆的形状就好像一个盒子一样，由此可见脊柱的分量可不小啊。脊柱和骨盆之间通过一系列关节和韧带结合在一起，这样的结合方式有利于身体弯曲和扭转。

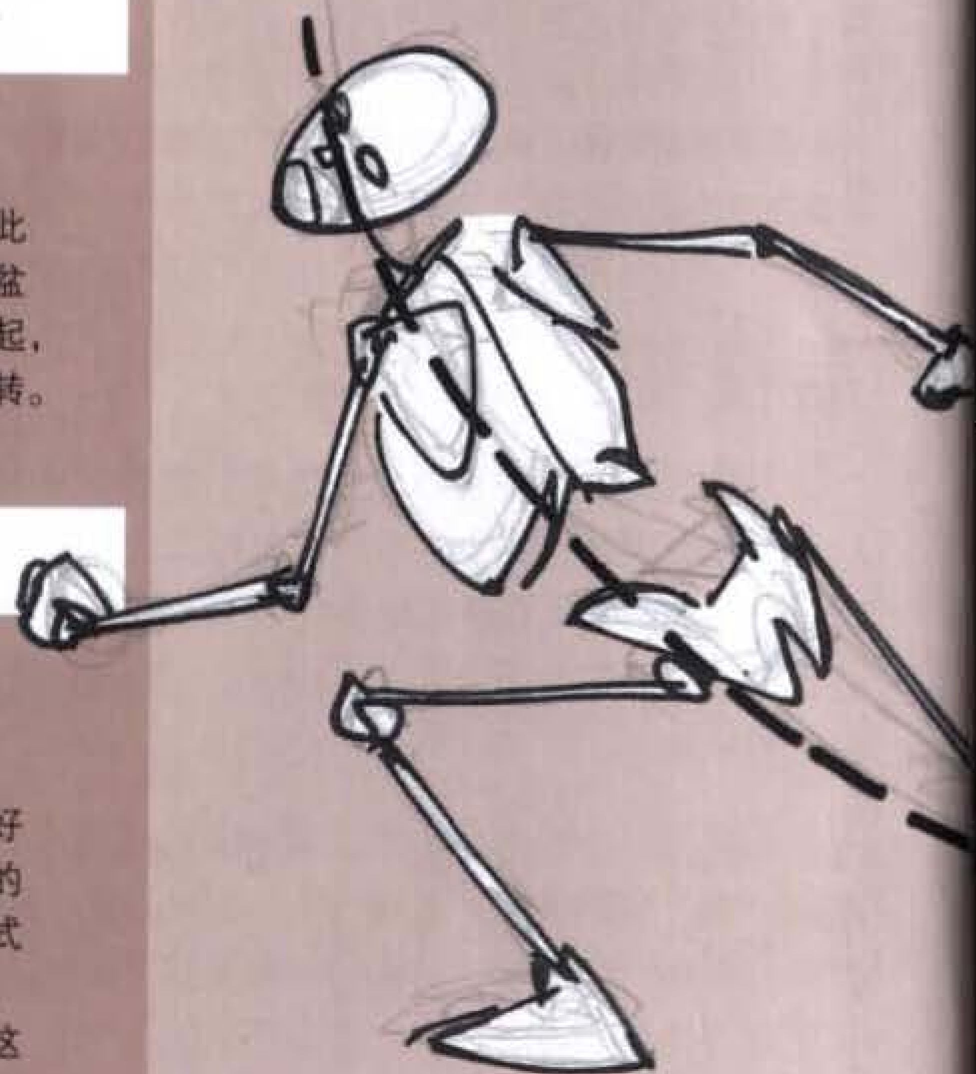
腕骨和踝骨

从这个角度观察腕骨和踝骨真是恰到好处，所以，这可是一个再次熟悉它们的大好时机。稍晚一些时候，你就会正式学习画手，这是一项让人头晕的工作，到时候你一定会庆幸曾经仔细观摩过这张图。



将形体简化

将头骨、肋骨和盆骨都概括为最原始、最基本、最简单的形状。



摆好姿势

在这里你可以看到手和脚的形状也被简化了——这只是拿来摆姿势用的，你可以进一步丰富它们，添加更多的细节，使造型更加准确。

让人信服的姿势

构建奇幻角色时很难一次性完成全画，也几乎没人会这么做，连世界顶级奇幻题材艺术家也不例外，因为分步骤构建角色显然要有效、简单得多。第一个步骤当然是绘制骨骼，稍后再以之为基础建立体态、比例、姿势和动作。

骨骼可以为你最终完成的作品提供框架。你随后绘制的一切都将以此结构为中心，因此使骨骼姿势显得舒坦自然就很重要了。但你无须每次都画出高度细节化的人类骨骼。许多艺术家发现此处所示的简化版本就能为迅速开始角色整合提供极好的途径。如果你翻到第 64 页的图库部分，就能看到其他艺术家是如何简化骨骼的。

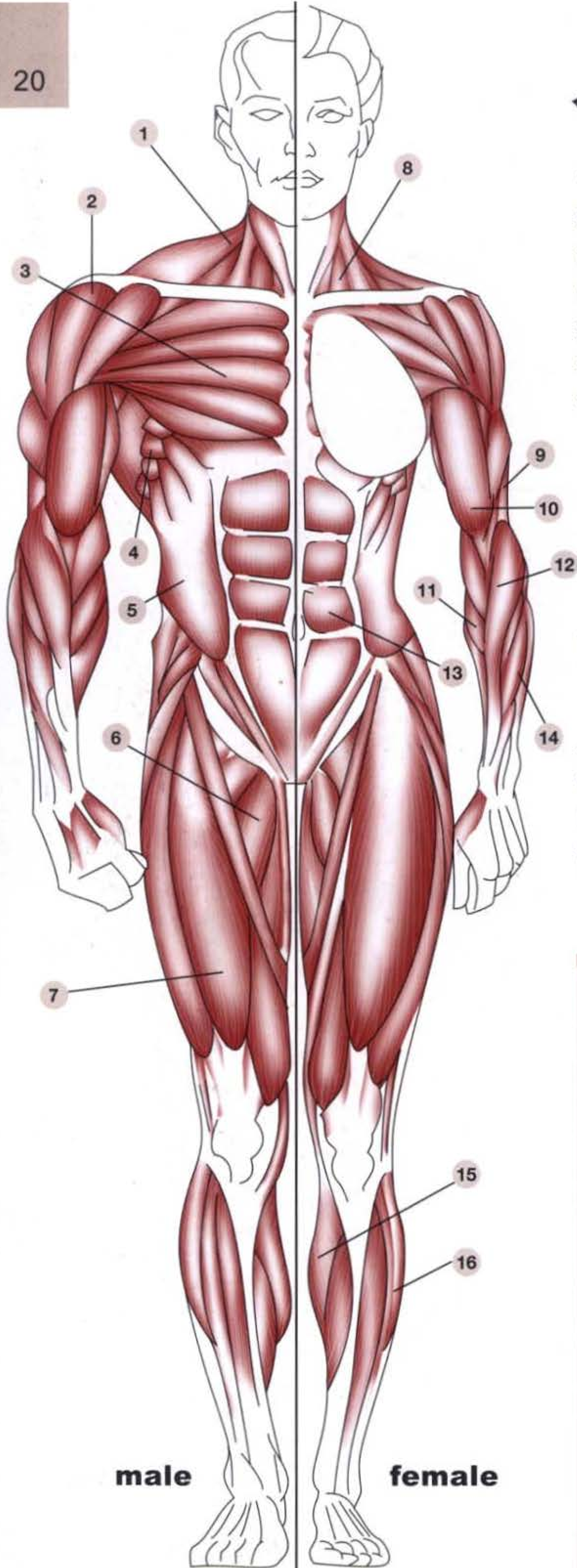


用其他形状代替

上肢和下肢的骨头对于外表皮肤的形状没有直接影响，所以可以用几条线或者几根 “ 小棍子 ” 来代替。

反复练习

现在你就可以反复练习，直到画类似的 “ 骨架模特 ” 已经成为一种本能，可以信手拈来，不必费力思素。如果你想画出自然、让人信服的姿势来，这个步骤是十分关键的。因此，从现在开始就应该给自己制定一个目标：练习，练习……直到笔下能随时画出任何姿势、任何比例的角色造型为止。



人体肌肉组织

一旦你掌握了人体骨骼结构的基本知识（见第 16–19 页），下一步就该进入人体肌肉组织的学习。骨骼支撑着肌肉，肌肉覆盖着骨骼，有了肌肉以后，才有身体的实在感。在创造奇幻艺术人物的时候，夸张的肌肉对于形象塑造相当重要。这和日常生活中的普通人造型不同——特别是为了显示武士的强壮，就必须加上高度发达的肌肉。不过，这并不代表奇幻人物要越夸张越好，我们的目标是让人物看起来尽可能地真实。所以，夸张的形象还要以现实为基础。

前视图

从宽阔的胸肌到壮硕的大腿，在前视图中，我们可以看到人体被各种各样复杂的肌肉群包裹着，这些肌肉群和脊柱一起保护着骨骼以及内脏。隆起的、强而有力的小腹肌肉依附在肋骨的下侧，位于大腿的上侧，一直延伸到阴部。这样的构造有利于执行预备动作和缓冲动作。

主要的肌肉

正面

1. 斜方肌
2. 三角肌
3. 胸肌
4. 腹内斜肌
5. 腹外斜肌
6. 内收肌
7. 股骨和股肌肉群
8. 胸锁乳突肌
9. 肱三头肌
10. 肱二头肌
11. 桡侧腕屈肌
12. 尺侧腕屈肌
13. 腹肌
14. 伸指肌
15. 腓肠肌内侧头
16. 腓骨长肌

背面

1. 斜方肌
2. 三角肌
3. 菱形肌
4. 背阔肌
5. 腹外斜肌
6. 臀大肌
7. 股二头肌
8. 腓骨长肌
9. 肱三头肌
10. 臀中肌
11. 腓肠肌内侧头

▶ *在这幅极具动势的速写中，刻画细腻的肌肉看起来就好像涟漪一般层层荡漾，增加了整个画面的动感。*

后视图

从背后肌肉来看，脊柱、臀部和腿部位置的肌肉是整个人体肌肉组织中的主要组成部分，构成了一个人的大体轮廓。不同位置的肌肉有着不同的形状和功能，由脊椎骨组成的构造精巧的脊柱四周，支撑着宽阔、强壮的片状肌肉群；扁平的肩膀四周支撑着束状的肱三头肌，能够为肩膀的运动提供动力；腿肚子处的肌肉则是跑步和跳跃等动作的“动力机”。

男性和女性肌肉的差别

一般来说，男性的肌肉要比女性的大。男性肌肉会有明显的层次和隆起，体积较大、结构明显。胸肌和肱三头肌非常宽阔，显得很有力量，腹肌的肌肉轮廓也十分清晰。相比之下，女性的肌肉更加柔软，轮廓更加柔和，没有那么清晰，特别是在腹部和肋骨附近。



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
male
female

运动中的肌肉

有动作的绘画作品才有张力和吸引力，因此学习绘画必须从了解动作入手，最后也要以动作是否真实来做评判。理想的绘画状态是你能够还原出任何姿势下的人体，看起来都栩栩如生。想要达到这样的状态，了解运动中肌肉工作的状态变得非常重要。在运动的过程中，肌肉会发生让你意想不到的变形：有的肌肉膨胀开来，有的肌肉收缩起来，甚至有些肌肉看起来像是无中生有，都不知道它是从哪里冒出来的。一般情况下，我们总是特别注意看上去明显的肌肉，比如肱二头肌、胸肌、腹肌等等。不过一些不太明显的肌肉，像肱三头肌和臀肌，在用力的时候也会比平常状态下显眼。

5. 两个人的身体都绷得紧紧的，躯干前后的肌肉都处于备战状态。可以清晰地看到腹肌在准备动作时的形状。
6. 手臂上下的肌肉通过交替伸缩和挤压，产生弯曲和伸直手臂的力量。肱二头肌和肱三头肌能够让动作更具有爆发力。
7. 因为手里握着沉重的斧头，所以前臂的肌肉都挤成了一团。
8. 男人能够挥动斧头，主要的动力来源于肱三头肌。
9. 为了和斧头的重量保持平衡，大腿后侧和臀部的肌肉隆起，同时也为下一个动作提供驱动力。

战斗中

在这组画面里面，我们既能看到进攻动作，又能看到防御动作。右上方的男人在拼尽全力进攻，可以看出他的动作杀气汹汹，力道足、方向准。与此同时，左下方的女人做出了快速的反应，她移动着自己的身子，将全身的气力集中在绷紧的躯干和手臂上，做好了回击的准备。



1. 把弓撑开，力量主要集中在肩膀处。
2. 虽然在准备动作中，整条手臂是直的，但是肱三头肌还是大幅度地隆起。
3. 女性肌肉的棱角不像男人那样分明，整体轮廓显得更加圆润、光滑。
4. 为了保持平衡，一条腿直直地往外伸出，小腿处的肌肉相对平坦。

10. 为刚才向上的跃起提供了汹涌澎湃的能量以后，小腿肌肉在腿部弯曲的时候仍然隆起，这是在为腿部再次伸直以后的动作积蓄力量。

11. 因为膝盖弯曲着，小腿向后上方弹起，所以大腿前面的肌肉绷得很紧，并且为重新伸直腿部做好了准备。

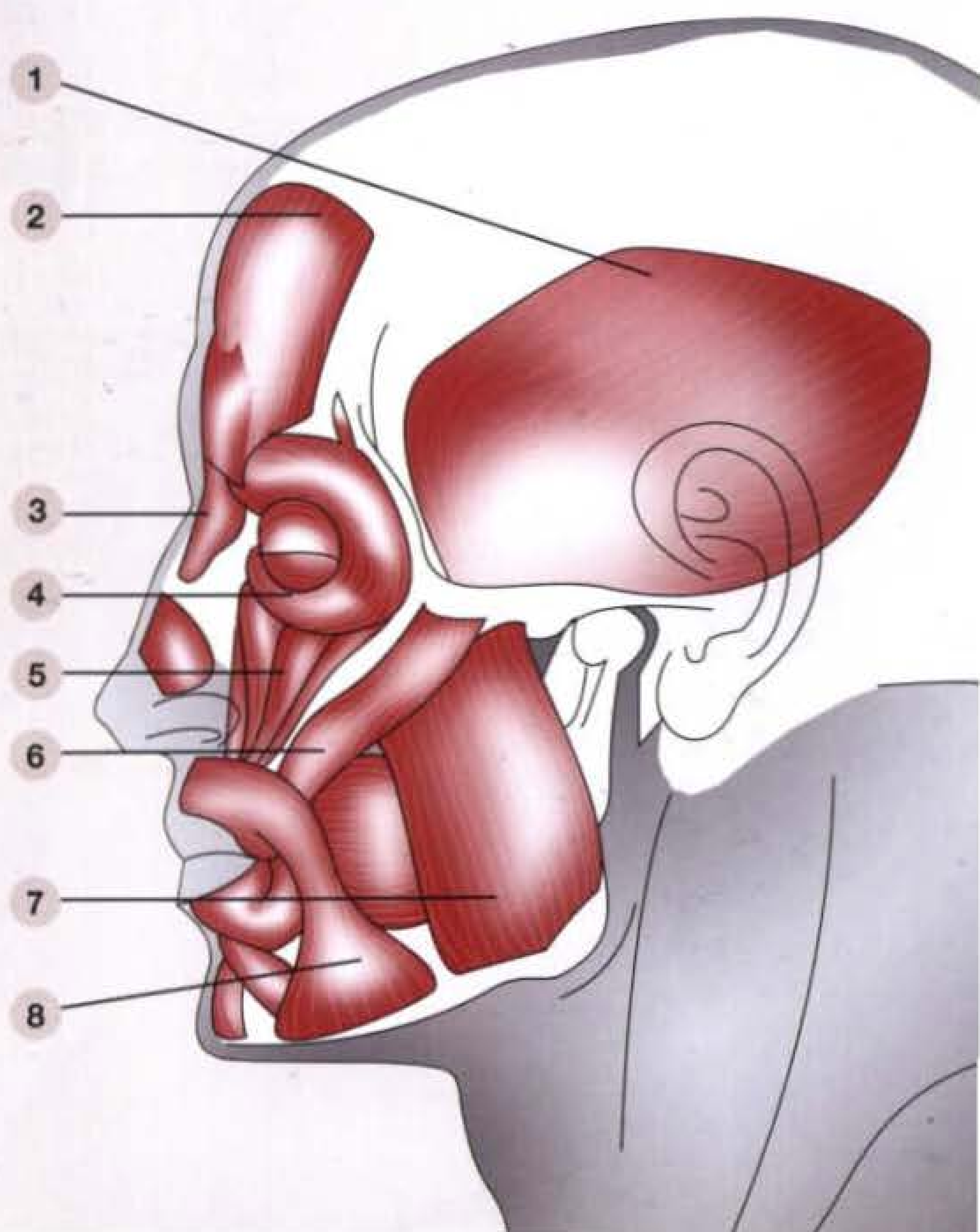


头部

头部的肌肉能够极大地影响脸部特征，同时还连接着上下颌。举例来说，一个阴险的有心计的野蛮人，眉肌可能比较发达，在眼睛之上打成深深的眉结；嘴部的肌肉鼓起，同时还有粗壮的脖子。相对来说，女性的脸庞则比较光滑。脸部的肌肉可以做不同程度的扭曲，因此变幻出各种各样丰富的表情来。

面部肌肉

1. 颞肌
2. 额肌
3. 鼻肌
4. 眼轮匝肌
5. 上唇方肌
6. 颧肌
7. 咬肌
8. 颏三角肌



面部表情

脸是人体中最富于表现力的部位。脸部的表情千差万别，因此在作画的时候，你必须绝对确信自己所画的表情是明确无误的，让大家都能够理解。在创作大部分奇幻作品的时候，不要害怕最大限度地夸张你所要表现的表情，前面已经提到过，夸张是奇幻艺术的特征之一。一个奔放、清楚的表情，不仅更容易传达意思，而且让整幅画面更加醒目、更容易引起共鸣。一些细微的差错，例如仅仅是无意之中让眉毛或者嘴角抬高一点，都可能使得角色的表情产生偏差，给人造成误解，或者是带来不好的印象。



▲ **邪恶**

皱起的眉头、半睁的眼睛、下垂的嘴角以及偏斜的头部位置，让整张脸看起来阴险毒辣、诡计多端。



▲ **笑**

从这幅图上面，我们可以看到人物的牙齿。在自然界中，露出牙齿通常是侵略冒犯的象征。但是，放松的眼睛、扬起的眉毛以及嘴巴的特殊形状，都在告诉我们主人公现在的心情十分愉悦和平静。



▲ **困惑**

一般情况下，人的表情都是左右对称的，所以当我们看到类似上图的表情时，就可以知道表情背后一定代表了复杂特殊的心情。一边翘起的眉峰、掀起的嘴角以及侧视的眼神，告诉我们主人公对于他所看到的事物，既感到困惑，又感到恶心。



▲ **震惊**

这个表情代表的意思很明显。尽可能睁大的眼睛、张大的嘴巴、扬起的眉毛、直勾勾地盯住前方的眼神，这个既震惊又疑惑的表情给我们留下深刻的印象。

脸的渲染

请观察右图中的三张脸，从细腻的、充分渲染的脸到简单的、仅仅涂上几层颜色的脸，看看画家是如何运用解剖学知识来创建脸部，并且让每张脸都表情丰富。



充分渲染的脸



拼凑上一个醒目的下巴



阴影部分只是简单地运用了交叉线



◀ **女性的脸**

男性和女性在脸部方面的差异是很容易区分的。男性的脸型一般比较大、脸部皮肤稍微有些粗糙；而女性的脸型相对比较小，脸部皮肤比较细腻，脸色层次感强。请看看左边这张女性的脸，你可曾注意到她眉毛的形状有多么完美，高高翘起的睫毛有多么迷人，嘴唇的轮廓有多么清晰。

▶ **龇牙**

在奇幻艺术创作中，女性通常被塑造成温柔体贴多一点、攻击性少一点的形象。在这里展示的，则是一张充满了攻击性的脸，夸张的嘴部形状、微微扬起的眉毛，让主人公换上了一副肆无忌惮地扭曲着的怒容。





◀ **笑**

请注意一下主人公的嘴型，尽管张的大大的，但还是保持着笑的样子。如何确保画出来的表情能和你的设想吻合呢？首先要有足够的耐心，其次，你可以找一面镜子，做出你想要得到的表情，将它临摹下来，直到画对为止，尤其要注意一些细节上的差别。

▶ **斜视**

学会从正常的角度绘制放松的表情以后，可以尝试着绘制特殊角度的特殊表情。不过，在没有熟练掌握基本技能之前，最好不要轻易地追求复杂的表现形式。

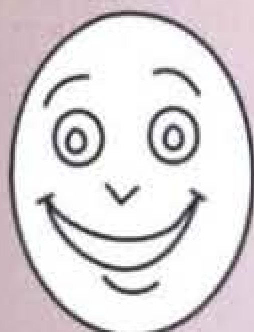


脸部图标

在这部分练习里面，你可以看到如何通过一个简单的图标，来帮助捕捉表情的精髓。然后将图标完善，创建并最后渲染成一张成型的脸。



愤怒



喜悦



惊讶



恐惧



悲伤



厌恶

脸的创建

这一部分将向你展示，示例图标是怎样准确地抓住了一张生气表情的脸部特征。比较一下完成稿和图标，留意它们之间的相似之处。



只留下关键特征的脸——深锁的眉头、好像要飞起来一样的眉毛。



画家为图标添加细节，尤其在最重要的特征上面下了一番功夫。



添加了更多的细节——前额上增加了细纹、脸颊开始鼓起。



最终完成的脸——像雄鹰展翅一样的眉毛，怒气从每一个毛孔渗透出来。

手部表达

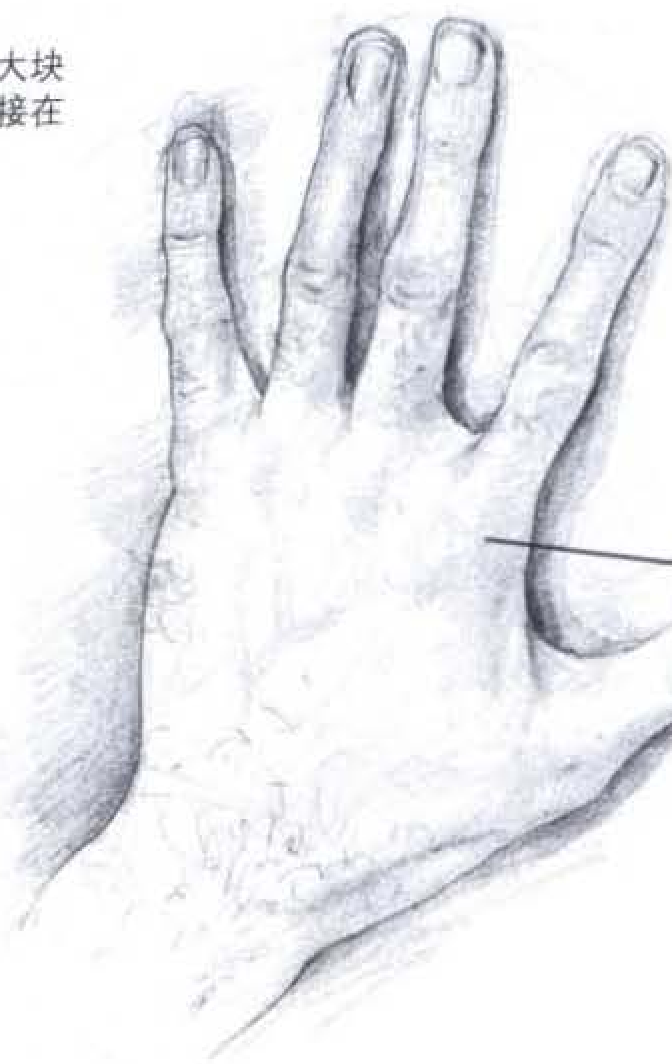
前面我们已经介绍过人体的骨骼结构，不过可能直到现在，你才会真正认识到了解人体骨骼的重要性，因为在这一部分里面，我们将触及到手的绘制，而手的形状几乎完全由骨头的形状决定。肌肉群在这个时候基本上不起作用，因为双手主要强调的是灵活度，相对而言强度和力度微不足道。同时，肌肉过于发达的双手看起来相当古怪，行动起来也很不方便。当然了，额外的赘肉也会影响手的形状，但是这些肌肉的绘制方法和人体其他部位肌肉的绘制方法没有本质的区别，所以在这两页里面，我们仅仅介绍标准的、纤细的双手的绘制方法。



在腕关节附近有一大块肌肉，大拇指是连接在它上面的。

▲ **紧握的手**

骨头之所以能够极大地影响手的形状，有一部分原因是手部的关节十分密集，仅仅手指部位，就有 14 个关节。仔细观察一下这幅图，会发现手上的皮肤在每一个关节处都有微微的凸起，尤其是在手指弯曲的时候，更加明显。也只有在手指像这样并在一起的时候，才会让手指尖的形状看起来特别明显。



◀ **手背**

手背是比较难画的，因为手背上面的细节实在是太多了——指关节、指甲、指与指之间的连接等。所有的这些都因人而异，人不同，手背也会大不相同。想一想角色怎么用自己的身体来传达自己的个性，如果能用双手来强化这些个性，那就再好不过了。

手指上的这块骨头不是在手指和手掌的连接处，它超越了指关节的位置，是在手背上。



手指是逐渐变细的，但是在每个关节的连接处，又会加宽一点。

◀ **张开的手**

为了让画面看起来清楚一些，我们尽量减少了图中的阴影，所以就用几条清晰的线条标示出手上的纹路。因为手的比例很重要，所以你可以经常看看自己的手，以便了解各个部位的比例。记住，画出好画是没有捷径的，唯一的办法就是不断地练习。画手是很大的难题，所以，即使一开始画不好，也不要失去耐心。



注意观察手指和手指之间是怎么连接起来的，这有利于你准确地画出手指。

▲ **半握的手**

为了增加手部的戏剧表现力，就要把手部的皮肤画的更有棱角、更加紧致。多看看自己的手，了解各种不同的姿势会出现的不同效果。



手指的长度差不多是整只手的一半。

◀ **握着东西的手，左手**

对于手部各种各样不同的复杂动作，我们只能通过仔细观察来理解和掌握。在这幅图里面，请注意每一根手指的动作，尤其是当它们因为握着东西而弯曲的时候。

◀ **握着东西的手，右手**

在画手的时候，必须要有左右手的概念，左手和右手是不同的，了解到这一点，才能把手画对。和上图相比较，看看相反方向的手的动作有什么不同?



每一部分指关节的宽度和对应的那部分手指的长度差不多。

▶ **外太空人的手**

利亚姆 · 夏普

虽然这是一双来自外太空的手，不过它们是按照人类对自己手部的现有认识创造的。手依然通过指关节等各种关节来弯曲，依然能做抓、握这些动作。如果你掌握了手部骨骼的解剖知识，也能够创作出更多合情合理的奇幻之手来。

肢体语言

仔细地观察一下，你就会发现在现实生活中，肢体表达出来的意思，几乎和语言、语音、语调表达的意思一样多。有时候不用语言，一个人的动作就是透析他们个性，甚至职业的“锁匙”。在作画的时候，不要害怕让自己的角色表现得夸张一点，摆出略带有戏剧性的姿势。记住，你展现给观赏者的是具有视觉冲击力的画面，而不是精确还原现实世界的“照片”。从一定程度来说，奇幻艺术本身就是具有“表演性”的艺术。



▲ **受难**

角色卑躬屈膝的姿势、憔悴的样子、痛苦的表情，让我们觉得他实在已经很虚弱了。粗布麻袋以及纤细柔软、紧紧贴在头上的头发等细节，更加强了整个画面的感觉。

姿势解密

在后面这些速写里面，艺术家罗 · 泰纳（Ron Tiner）将一组肢体语言和不同的角色类型相结合，同一句简单的句子因此具有了非常不同的含义。

▲ **胜利者和失败者**

胜利者稳稳地站立着，身形强健挺拔。与之相对比，失败了的怪物恼羞成怒、急于想要逃跑，所以它的身体是扭曲的，动作有些失控。





◀ **进攻**

如果按照写实的标准，像这样挥拳的姿势是不合常理的；图中的人拥有巨大肺活量的胸膛、冷峻微低的脸庞、展现完美肌肉的腿部姿势。记住，角色注重的是观赏性，而不是实用性。

▲ **大发雷霆**

角色的愤怒之情有如火山一般在一瞬间喷发，他的动作也是在一瞬间爆发出来的，整个人缩成了一团，内心中喷涌着一股强大的力量，看起来既结实又紧凑。他的目光从厚重得下垂的眼皮底下射出来，凝视着上方，看来他会向那个方向扑过去。他紧紧地攥着拳头，好像要把全身的力量都汇聚到那上面，给对方以致命的一击。



◀ **恐惧**

我们的主人公正试图用双手护住自己的脸，为了看起来更有战斗的感觉，画家精心地刻画了角色脸上极度害怕的表情。他下意识之下做出的怪异动作，正是内心世界的真实写照。



◀ **愤怒**

角色扭曲的姿势、像鹰爪一样弯曲着的双手，是他狂躁的面部表情的有力补充。



▲ **观望**

角色原始的衣着和原始的姿势相配合，这个姿势往往是自然界中食肉动物经常采用的——身子低低地下伏，脚轻轻地点地，随时准备在一瞬间一跃而起。



巨人身上的每一根线条都在告诉你，你必须要继续等待，这是毫无疑义的事情。



稀疏的头发增强了我们对角色的感觉，他不是在命令你，而是在低身下气地请求你。



这个角色正在告诉你，如果你想和他作对，他就会把你的脖子拧断。



夸张而又绚丽的姿势，这个巫师告诉你，等待是你的义务，你应该非常乐意地接受。

人物服饰

衣服是人物性格最直接、最视觉化的写照，经常给观赏者留下“第一印象”。事实上，与其叫衣服，不如叫“戏服”更贴切一点，因为角色的衣服和其他饰品影响着他们的动作和造型。强烈的颜色暗示着力量与强势，柔和的颜色暗示着温和与弱势。女性通常穿着能够体现她们身体曲线的衣服，而“超人们”总是穿着能够凸显他们力量的衣服。





▲ **典型的全副武装的武士**

除了发亮的眼睛之外，这位武士的全身都藏在严丝密缝的钢盔里面。盔甲的肩部进行了精心的设计，看起来像是中世纪的风格；背后是度身定做的披风，正像汹涌的海浪一样翻滚着。虽然这是一件构造精巧、包裹得十分严实的“戏服”，但其实和身着小短装没什么两样，同样需要你运用解剖学的知识来处理。



◀ **战斗中的女郎**

紧身衣仅仅包住了很小的区域,虽然说“包”住了,但事实上女郎的身体曲线纤毫毕现,甚至更加突出了。黑色蕾丝和高统靴的处理,让主人公看起来越发高贵典雅。注意一下这一身装扮是如何产生戏剧性效果的。

▶ **巨无霸强盗**

他的装束讲述着他的劫掠史,他曾经游历四方,去过很远的地方。为什么他不能把整棵树当作棍子,把加农炮系在腕子上呢?如果你能把这些画出来,就尽情地画吧。不过必须要注意的是,你的画要看起来真实可信——先看看这幅画的作者是怎么拿捏分寸,将一切杂七杂八的物品调和在一起的吧。



▲ **紧身衣和缎带**

这个角色的身上,穿着经过改装的传统紧身胸衣,这种衣服经常在童话中出现,上面点缀着奇怪的花边。衣服在轻轻地摆动着,但是它的运动方式却很不寻常——到底是随风摆动呢,还是衣服本身就是一个活物,有着自己的生命呢?

◀ **塞尔特式的英雄**

格子花呢裤子以及披风,让他看起来就像是一个塞尔特族的英雄人物。不过他身上也有朋克摇滚和重金属的时尚气息——也许画家是想借这些装束来吸引他的目标受众吧。他的披风在身后飞舞,使得他结实强健的身体更加鲜明,并且营造出一种庄严肃穆的感觉。



人物性格和身体类型

当我们刻画奇幻人物的时候，特定的身体类型往往会体现特定的人物性格。身体形状分类体系（体型）将人的身体形状大致分成三类：运动型、清瘦型和肥胖型。你可以将对三种体型的了解运用到绘画中去，让角色的造型更细腻、更具个人特色。

◀ 肥胖型

1. 柔软圆润的形体
2. 大腹便便
3. 小手
4. 整体感觉肉乎乎的

这种体型的人有强壮圆润的身体构造，并且有着越来越胖的趋势。相扑运动员就是其中最好的代表。相对于运动型和清瘦型的人物来说，肥胖型的人物出场机会比较少，一般也是作为配角出现的，通常扮演一个反派，新奇的体型是他们吸引观众的首要法宝。

肥胖型的人很难画，因为他们的形体是由肥肉堆成的，这些肥肉可以产生各种不同的运动——肥肉不是固定在身体的某个部位的，它们可以上下左右自由移动。

毛发

人物脸上和头上的毛发也能够显示出他（她）的个性。请看右边的简单速写：我们选用了固定的脸型，只是改变了一下头发以及脸上的小细节，看起来就大不相同了。卷发会让人看起来肤浅轻浮；紧紧扎成马尾的直发会让人看起来很有自控能力，可能还会有冷冰冰、不好接触的感觉；从前额向后捋起的头发会让人看起来傲慢自大；不过加上一副眼镜以后，又会看上去文质彬彬、严肃而又理性。



◀ 前额处的头发扎得紧紧地，光滑地梳到后面，后面则是卷曲的爆炸头，她的头发说明，虽然外表看起来颇有教养，她其实是一个狂野的小孩。





◀ 蓬松的头发向外翘起，让角色看起来很有趣，或者还带着一点轻浮。





◀ 不加修饰的头发告诉我们，她有比打理头发更重要的事情要考虑。



▶ 运动型

1. 粗大的骨骼
2. 结实、强壮、略呈方形、宽阔的身体
3. 发达的肌肉

传统意义上的英雄都是长这个样子的，拥有结实、紧凑、强健的身体，力大无穷，却又灵敏矫健，这是大家都能接受并且普遍认可的样子（还有不少人羡慕并且渴望拥有这样的身材）。在奇幻艺术里面也是一样，代表着正义的男主角往往都有匀称、健康、壮实的身材，反派人物则通常会有这样或那样的身体缺陷。

在画运动型人物时，对人体肌肉组织的了解十分重要，因为运动型人物的肌肉通常是很发达、很明显的。如果你想在现实的基础上强化自己创作的角色，不妨作一些艺术上的突破，在大块肌肉的周围，再补充上一些小的肌肉群。



◀ 清瘦型

1. 看起来脆弱的外表
2. 身上没有多余的肥肉和肌肉

这一类人物看起来轻盈细长。拥有魔力的女人、仙女、吸血鬼、上了年纪的巫师……通常会被归入这一类型。通常女人在赤手空拳的搏斗中是靠灵敏度而不是体力取胜，而且大家普遍觉得苗条的身材是女人比较理想的样子，所以一般来说，在刻画有魅力的女性的时候，都会选择比较清瘦的体型。画巫师的时候也会选择清瘦体型，因为这样可以显出他们的年纪很大，并且在他们施展自己魔法的时候，会产生更加戏剧化的效果。

在画清瘦型人物时，系统地了解人体骨骼十分重要，因为清瘦型人物的骨骼结构能够透过他们的皮肤看出来，尤其是手和脚表现得格外明显，不过在背部、肋骨处，有时候甚至在骨盆处，也会很明显。

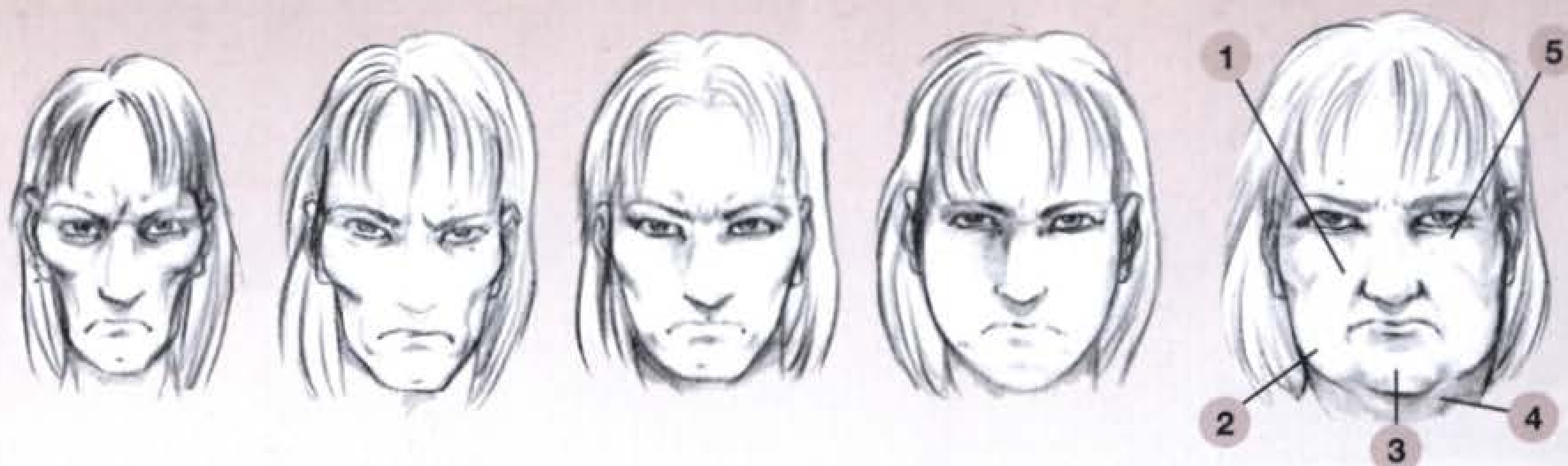
◀ 从前额向后捋起的头发、两颊底下的短腮帮胡子造就了一张具有个性、深思熟虑的脸。

◀ 只要为角色装上小胡子和大光头，一张诡计多端、带点邪气的脸就这么塑造出来了。

◀ 耳根边上蓬松卷曲的头发，为他增添了浪漫的诗人气质。

脸部的肉

不管基本脸型是怎么样的，只消在脸上增加一点肉，就可以改变一个角色。下面的五个位置是脸部最容易堆积肉的地方。（1）鼻翼两侧直到嘴角；（2）两颊；（3）下巴上；（4）下巴底下；（5）眼睛下面。



人体参考资料

这一部分将为你提供一些有用的资料，这样你就不用费力花钱请模特了。记住，如果你想在照片的基础上作画，比如说，从杂志上——所有公开发行的照片版权归摄影师所有。如果没有获得版权所有者的许可，你能够从照片中获取一些绘画的灵感，但不能以他们的照片作为摹本。当然，你可以随心所欲地使用在这一部分里出现的照片。这里有大量不同姿势、不同模样、不同形态的照片，分成了如下五大类：传统绘画中人物的姿势、经典细节、超人的姿势、女人的梦幻姿势和典型反派人物的姿势。你还可以把不同的人物放在一起组成一组画面，或者从不同的姿势里面提炼出不同的元素，将他们糅合在一起，组合成新的造型。不过，在创新之前，还是先让我们做大量的速写临习工作吧。

传统绘画中人物的姿势

奇幻人物的绘画是在真实人体和姿势基础上进行的。学习传统绘画中人物的姿势，对于掌握人体及其造型很有帮助。当四肢伸直或者弯曲，亦或者背部弓起的时候，肌肉的运动方式十分独特，甚至是让人诧异。因此对于所画的东西，你应该有充分的认识。



▼ 躺着的女人

女人的背部拱起，手臂向后伸出以便支撑头部，伸展的腹部肌肉让腰部看起来更加苗条。一条腿向前伸直，另一条腿缩回并抬起，使整个人保持了平衡。

1. 手臂外侧伸直并拉紧，肱二头肌和前臂内侧却很放松，肌肉柔和地鼓起。
2. 拉直的身体使得腹部肌肉非常光滑和平坦。
3. 弯起的大腿，外侧光滑而紧致，内侧则很松弛，能看到曲线。





◀ **坐着的女人**

因为平衡点远离身体之外，所以手臂向外伸出作为支撑。手臂上的肱三头肌因为拉紧而隆起。这是一个比较放松的姿势，头部向一边微侧，因而拉紧了脖子上的肌肉，而其他部位，像小蛮腰和光滑的腿部，仍然保留着女性柔美的外形。



▲ **男人前视图**

宽阔、棱角分明的胸部和肩膀，腰部却紧缩着（标准的倒三角形），腹部肌肉比较放松。脖子和头一样宽，整个形象看起来冷酷而又敏锐。

◀ **弓着背的男人**

因为低着头，大腿向前伸出，所以背部被拉长拉直，在背部上方，透过表面的皮肤还能清晰地看到圆柱形的脊椎骨，为了寻求平衡，脚腕微微抬离地面，保持这样的姿势还能让两只手放在膝盖上面。



◀ **站着的女人**

因为左腿支撑着身体的大部分重量，所以绷得直直的。右腿弯曲，使得臀部倾斜着。左手放松地垂下来，右手支在腰部上，所以肩膀倾斜的方向与臀部正好相反。

3

经典细节：上半身

上半身是奇幻体格的“力量源泉”。为了显示出力量，不管是英雄还是反派，都有比例匀称的骨骼，健壮、棱角分明的肌肉。



◀ **女人的躯干和手臂**

手臂伸直，手肘牢牢夹紧，使得肱三头肌鼓起，并且将乳房推到了一块。因为两只手向下推，所以下巴抬起，头部向后侧，颈部的肌肉有些凸显。

▼ **女人躯干前视图**

这个姿势有利于看清手臂、头部和上半身的比例。肩膀的形状十分清楚，它与手臂的连接处有着光滑的曲线，腹部则有微微隆起的肌肉。

▼ **女人躯干后视图**

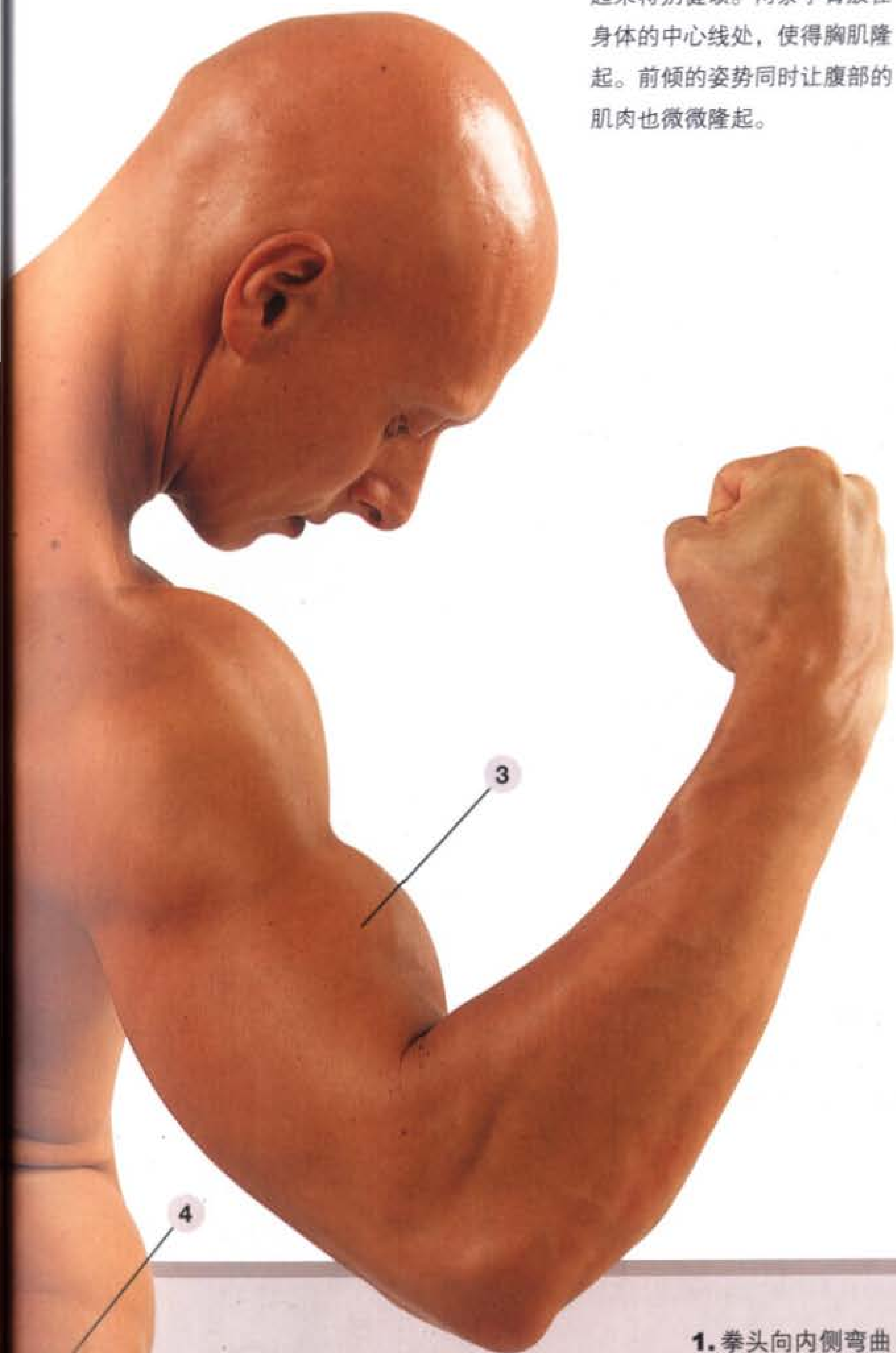
手臂拉伸了胸部，同时也拉紧了肩膀和背部肌肉，在背上形成了一条明显的“分水岭”。



▶ **男人躯干前视图**

男人的躯干向前倾斜、头部抬起，使得颈部和肩部的肌肉看起来特别健硕。两条手臂放在身体的中心线处，使得胸肌隆起。前倾的姿势同时让腹部的肌肉也微微隆起。







▲ **男人躯干后视图及手臂**

因为前臂向上举起，做出了一个经典的“超人姿势”，所以肱二头肌隆起，肱三头肌被拉紧，背部的肌肉聚集在一起，可以看到背部中心有一条明显的“线”。肩部倾斜，所以在手腕上可以看到两条“青筋”突出。

1. 拳头向内侧弯曲，所以前臂看起来肌肉发达、充满力量。前臂弯曲的角度也很合适。
2. 肩背部的肌肉聚在一起，背部棱角分明。
3. 手臂弯曲，肱二头肌收缩并隆起，稍微比肩膀肌肉隆起的幅度小一些。
4. 臀部肌肉结实紧致。

▲ **女人的手臂**

手臂向头部方向拉伸，拳头紧紧地握在一起，使得肌肉隆起。

经典细节：下半身

人体的下半身是人的"性感部位"。女人的臀部一般很圆润，呈倒喇叭形，腿部长且柔软，男人腿部的肌肉则更加发达。





▲ 男人的后背

脊柱两边的肋骨向下微微地倾斜，因此肌肉也顺着这个趋势，尤其在后腰位置，表现得比较明显。

◀ 脚底

从这个角度看，可以看到脚底向着脚趾方向圆滑地弯着，这和处于脚跟和前脚掌之间的脚背，有着不同的感觉。

◀ 女人的腿

传统审美中女性的腿应该是细长的，没有那么多肌肉，也鲜有尖锐的棱角。因此在绘画作品中，几乎所有女性的腿都是长长的、有着流动的线条和柔和的外轮廓。

▶ 男人的腿和侧面

在大腿后侧的肌肉鼓起并落回到膝盖后面恢复原状之前，我们可以看到一个明确的倾斜角度。大腿前侧的肌肉明显向外凸起形成弧线，在膝盖部位棱角则比较分明。小腿的肌肉在下落到脚踝、恢复腿部线条之前，则明显地鼓起。



▶ 女人的后背、臀部和腿

整个身体看起来丰满圆润，曲线渐渐地向内收拢，直到膝盖的部位。小腿也是慢慢地变细，直到脚腕的位置，形成优雅的曲线。为了保持平衡，腰部随着人物的踏步动作而扭动，显得更加诱人，现在整个身体的重量都落在左腿上。



◀ 女人的经典坐姿

因为膝盖抬高，纤纤细腰之下的臀部看起来越发丰满。臀部的曲线之下连接着长长的、逐渐变细的大腿，膝盖很光滑，小腿有着柔和的外轮廓，脚则相当的小。

1. 手臂向后撑，所以把胸部也往后拉伸，增加了上半身的宽度。
2. 顺着胳膊，可以看到小小的手掌（相对于男性的手掌而言）。
3. 臀部很大、很圆润，要比上身更宽一点。
4. 细长的小腿，在脚腕处更加纤细。
5. 和手一样，脚看起来也比较小巧，并且没有凸出的血管。



▶ 女人的臀部和腿

随着脊柱的弯曲，臀部倾斜成一定的角度，更显出腰部的纤细。右腿弯曲，左腿绷直以便支撑整个身体的重量。身体上的每一个部位，都由流畅的曲线组成，看不到很硬的线条，也看不到尖锐的棱角。

超人的姿势

奇幻艺术中的超人可不是普通的角色，他们的姿势也应该反映出他们与众不同的身份。超人的姿势应该是怎样的呢？当然，这个充满舞台造型感的姿势应该具有无穷的动力、强大的号召力以及惊人的威慑力。



▶ **跳跃**

这是进攻时的跳跃，在跳跃的过程中，仍然有一条腿伸出，随时准备给对方一脚。前伸的腿绷得直直的，后面那条腿则向后弯曲，呈流线型。

▼ **向后拔剑**

这个姿势告诉我们，超人正在用利剑或矛指向身后被征服的敌人。他的每一块肌肉都紧绷着，看起来棱角分明，这说明我们的英雄刚刚使出全身气力进行了一场艰难的肉搏战。







◀ **胜利者**

又一次在战斗中取得了胜利，强大的英雄高举强健的手臂，向着天空发出胜利的呼声。





▶ **在墙壁上攀爬**

从底下看，我们可以看到正在抓住墙壁的双手。因为要吸附在墙上，所以手臂上的肌肉都拉紧了。左手向前伸出，右手抬起，相互协调以保持全身平衡。

▲ **飞行**

主导手臂向前伸出，代表有一股强烈的向前冲的势头；另一条手臂紧紧贴住身体，呈流线型。起飞以后，左腿一直弯曲着以便保持身体平衡。

3

◀ **挥拳和抓握**

这幅图主要突出戏剧化的平衡感和精湛的打斗技巧，于是，英雄用左手迎击一个敌人的同时，还要用右手将另一个敌人推开。

1. 整张脸肌肉分明，表情很严肃。传统的英雄，好像都有这么一张硬朗的脸。
2. 在向某一个物体做推抓等动作时，手指看起来很有力，手上的肌腱和血管都可以看到。向后伸出的手与向前伸出的手正好保持平衡。
3. 因为手臂同时向两个方向伸出，所以胸肌被拉紧了。
4. 为了增加挥拳的力度，反方向的腿向后蹬，通过后背和肩膀，将动势和能量传递到手上。



▶ **向下挥剑**

伸直的胳膊拉伸了胸部和腹部，使那里的肌肉清晰可见。抬起的脚平衡了握在身后的剑的重量，等剑落下以后，脚也会同时放下并向后蹬，使得下一个进攻动作更迅猛。

女人的梦幻姿势

奇幻艺术中的女英雄看起来应该很有气势，所做出的举动，都充满了勇气和力量。不过她们的形体仍然极具女人味，透出健康的性感。





◀ **刺杀**

这是一个站着攻击的姿势，胳膊高高举起，各个关节都很明显，显示出女英雄在抓着剑（或矛）的时候是很有力的。因为正准备进攻，身体被拉直了，胸部显得略平。为了让前倾的身体保持平衡，一条腿迈向前，使得臀部略微倾斜。

▶ **女魔法师**

这不是一个进攻的姿势，但是主人公自信甚至略带傲慢的样子，仍然充满了威慑力。她的手臂向前伸展，看起来强壮、坚定；她的一条腿向前迈着，透出风情万种的优雅；她的臀部因为要保持平衡而变得倾斜。

▶ **女武士**

这是一个看起来相当稳定并且优雅的姿势。伸出的右腿又长又直，与手中的武器几乎成直角。右手向前撑住地面，这样可以保持身体的平衡。肩部向下倾斜，肩部形成的倾斜线和右腿形成的倾斜线几乎平行。左手紧紧握住的武器，是整个姿势的中心支点。

1

2

3

▼ **蹲伏着的猫女**

为了在行动中保持平衡，细细的胳膊弯曲着，肩膀比臀部更贴近地面。头扬起，给人以正在移动的感觉，零碎地垂挂下来的头发，更增加了动感。



▼ **女杀手**

肩膀向后撑开，把胸部挺向前，纤细的腰部连接着丰满的臀部，这是一个显示出强大力量的稳定站姿。



4

5

1. 脸微微扬起，向着腿伸出的方向眺望。
2. 腿绷得直直的，显得很有力量，好像稳稳地长在地上一样。右腿指示着女武士凝视的方向。
3. 手臂伸直，与视线成直角，为画面元素增加了稳定感和力度。
4. 手中紧握着武器，让人感觉战斗迫在眉睫。
5. 小腹肌肉放松，不过有一点向侧面扭曲。

▶ **森林中的步行者**

右手和右脚同时向前伸出，证明她正静止不动（走动的时候不是同侧手脚行动的），这个姿势勾勒出了倾斜臀部以及强壮腿部的曲线，左手向后推，因此让两侧肩膀收在了一块。



反派人物的典型姿势

正如日夜交替，正义与邪恶也是交织在一起的，有英雄，就会有坏蛋。反派人物的肢体语言，应该传达出罪恶、不忠、欺瞒、加害等等倾向。



▶ **战败**

他的身体扭曲着，蜷缩成一团，后背暴露在外面，承受着上方的击打。他的头垂得低低的，脸埋在地面上，看起来已经战败了，并且失去了继续战斗的力量和勇气。

▼ **正在指路的反派人物**

他的脸剧烈地扭曲着，向前倾的身体以及正在从地上抬起的脚后跟，给人以运动感和方向感。







▶ **悄悄移动的反派人物**

为了尽可能地低一点，身体几乎和地面平行，双手的肌肉因为紧张而拉紧，随时准备向前一扑，去抓捕自己的猎物。



▶ **邪恶的魔法师**

两臂举起，两只手做出几乎一模一样的爪子的形状，这是一种威胁和一心想要犯罪的举动，但是脸上的表情很沉着，带着冷冷的自信。



▶ **正在打坏主意的反派人物**

下垂的肩膀、稍稍偏下的脑袋，虽然是静止的姿势，但是谁知道他脑袋里面又在打什么坏主意呢？拳头紧紧地握在一起，使得胳膊上的肌肉隆起，脚牢牢地扎在地上，就好像生了根一样。

4

1. 双手已经做好了捕捉猎物的准备，所以预先就做好了攫取的姿势。
2. 专心致志的表情、专著的眼神，死死地盯住眼前的猎物。
3. 右上腿肌肉鼓起，维持着一个几乎和身体平行的角度。
4. 手臂上的肌肉呈现出波涛一样的起伏，为了突然的进攻储存能量。

▼ **充满力量的双手**

躯干上所有的肌肉都拉紧了，棱角分明。手指向外张开，说明这是一双能够施展威力魔法的手。



理解光影

场景中环境光的来源、颜色和强度对人物有着很大的影响，能够帮助增加并强化人体构造上的细节。阳光之类的自然光源的光照比较均匀、自然，而人造光源的光照来自某个特定角度，比较微弱、有限。所以相比之下，人造光源中的人物比在自然光下显得邪恶。有时候，把人物部分隐藏在阴影里，会为观赏者创造出更大的遐想空间。由观者发挥自己的想象力来填补缺失，或许能够在他们心里创造出更加震撼人心的画面，这也就是所谓“此时无声胜有声”式的效果。

光的类型

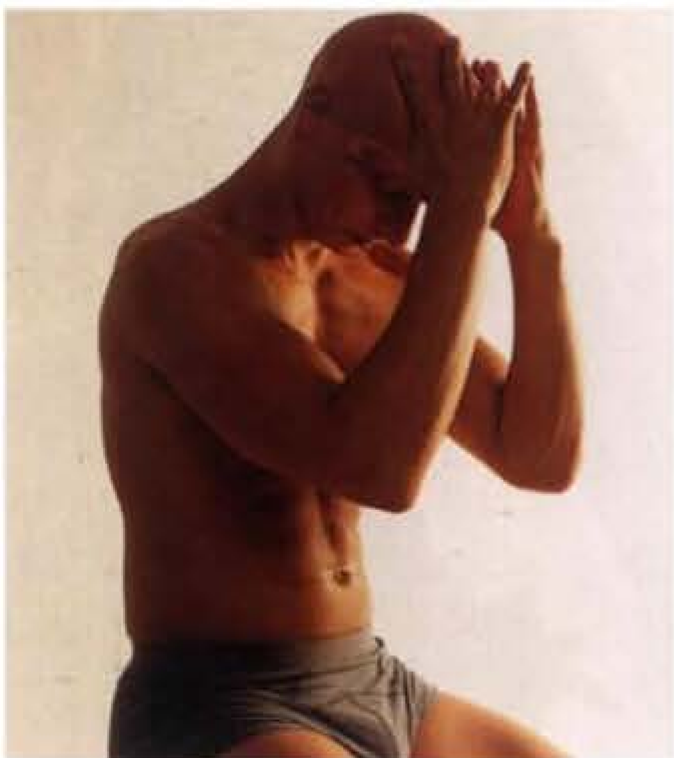
有创造性地使用光照，既能增加画面的视觉冲击力，又能渲染出强烈的情绪。不过，在尝试创新之前，必须先熟悉一下传统艺术中的用光法则。基本的用光法则有这么几条：环境中一般只有一个主光源，主光源的位置视画面中各要素的不同而定，比如影子要怎么投射，脸要怎么照亮等等。



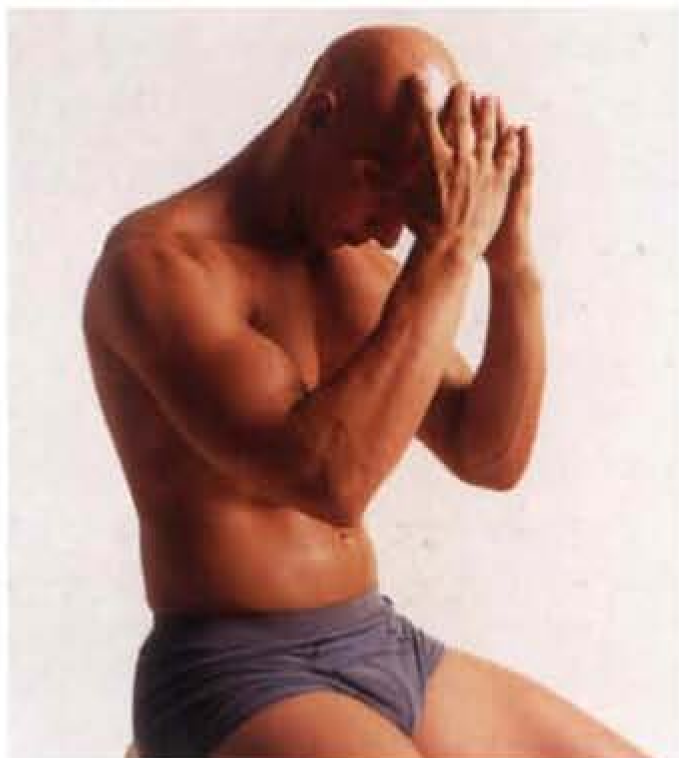
▲ **彩光** 色彩也能体现主题，比如上图这种太空蓝色光源，你可以将它用到自己的奇幻艺术场景中，它所发出的光十分独特，看起来就像置身于另一个星球一样。改变画面的色彩，是为一幅画更换场景和情绪的基本方法。



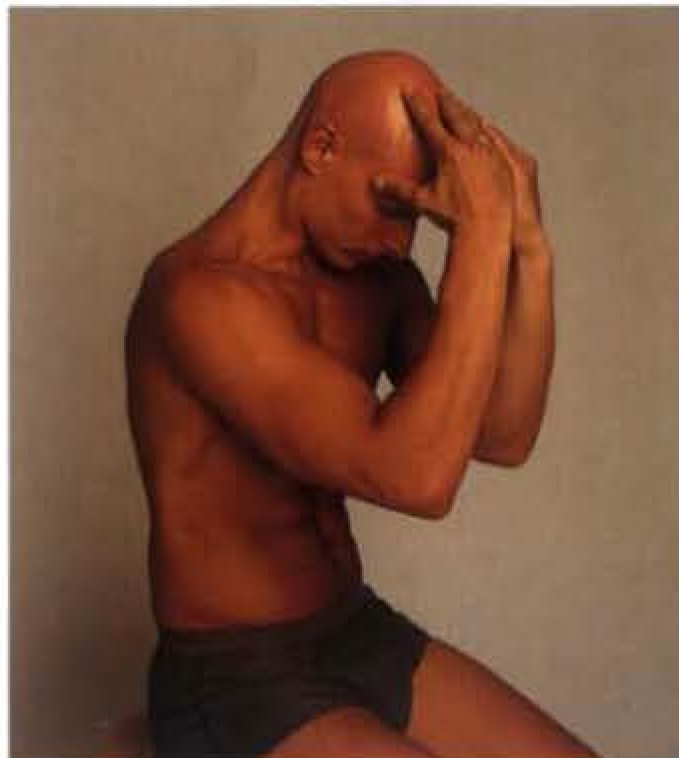
▲ **轮廓光** 戏剧性的布光，让人把注意力都集中到人物的外轮廓上，侧影也能变得如此激动人心。这样的光照能够有效地让人物鲜活起来，比传统意义上的肖像画更有风采。



▲ **聚光** 如果想让角色有强烈的明暗对比度和戏剧性的效果，不妨试试使用单独一盏聚光灯吧。



▲ **自然光** 对于奇幻艺术来说，自然光并不是最好的选择，因为它太柔和了，就连阴影和高光都很涣散，这样的效果通常不是你想要的。



▲ **微 / 暗光** 艺术家的工具箱里面，有两样得力的“工具”，它们就是光和影。在一个光线朦胧的场景中，人物的皮肤颜色趋于暖色，肌肉轮廓更加柔和，给人一种赏心悦目的感觉。






光的方向

光源的不同投射方向会在脸部留下不同的阴影，从而影响我们对人物表情和人物个性的判断。改变光的方向，其实就是在改变观赏者感受到的心情与性情。

女人（从上至下）

从上方

光变得更白更冷，阴影变得更黑，阴影底下的物体更加模糊不清。

从右前方

肯定比其他的自然，各个部位在光照之下看起来比较和谐。

从右侧

看起来有一点邪恶，眼皮看起来比较厚，突出了乳沟。

底光

灯光在上下眼皮处制造出零散的阴影，下巴变成了亮白色。这种效果看起来很不舒服，极端诡异。

男人（从上至下）

从上方

整个眼部被阴影遮盖住了，亮亮的秃头和突出的眉骨，使他具备了做坏人的潜质。

从右前方

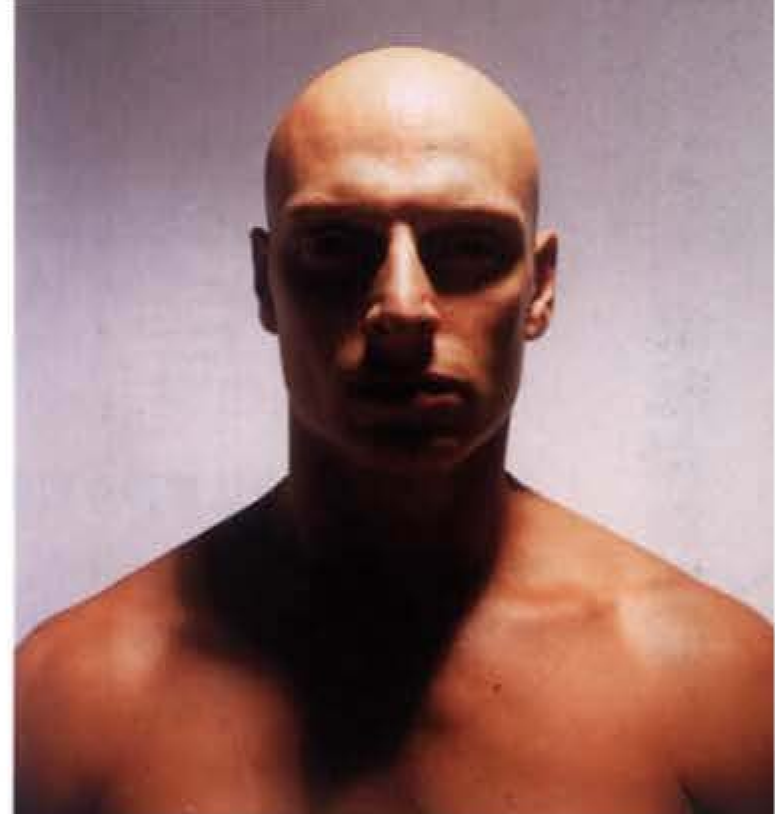
左脸处在阴影中，不过比起前一张照片来，这张照片看起来已经不那么生硬了。

从右侧

由于右半边脸和身子产生了白色的高光，所以那里的细节格外引人注意。

底光

强调了眉毛和下眼皮，胸上和手上的肌肉与其他部位形成鲜明的对比，让人觉察出邪恶的力量。






练习素描
和速写

要成为一个优秀的奇幻艺术家，你必须把绘画看作是一项技能。这和其他技术领域的工作是一样的。也就是说，想让技术提高，唯一的方法就是不断地练习。如果你没有掌握基本技法，就谈不上用绘画来表达内心的想法。你可以将生活中观察到的东西记录在速写本上，以此来练习骨骼、肌肉以及光影的画法。



▲ 简化的骨骼
首先用简单的椭圆形代替头骨、肋骨、盆骨、手和膝盖，用直线代替其他骨骼。设置好笔下人物的形体与姿势，要注意透视感。好好熟悉一下这种简单骨架的画法，以后你就可以快速轻松地把它画出来了。

这并不代表你不可以有所创新，将自己想象中的各种奇幻角色胡乱地画下来——即使是创新，你也应该让自己的画扎根在现实的土壤中。心怀着新鲜与好奇去观察这个世界，你会发现每一天看到的每一件事物都值得被画下来——街道的景象、机动车、坐在火车上或者咖啡馆中的人群……

所以，请时刻在手边准备一本速写本——建议选择便宜一点的那种，因为你画的都是草图，只是粗略地记录一下。绘画之路没有捷径可走，如果想要速成，那意味着你将要付出加倍的努力。在练习的过程中，你会发现奇幻艺术绘画的关键是“眼与手的配合”，一旦能将眼中所见、心中所想的变成手中所画的，你就可以步入自己的幻想世界了。



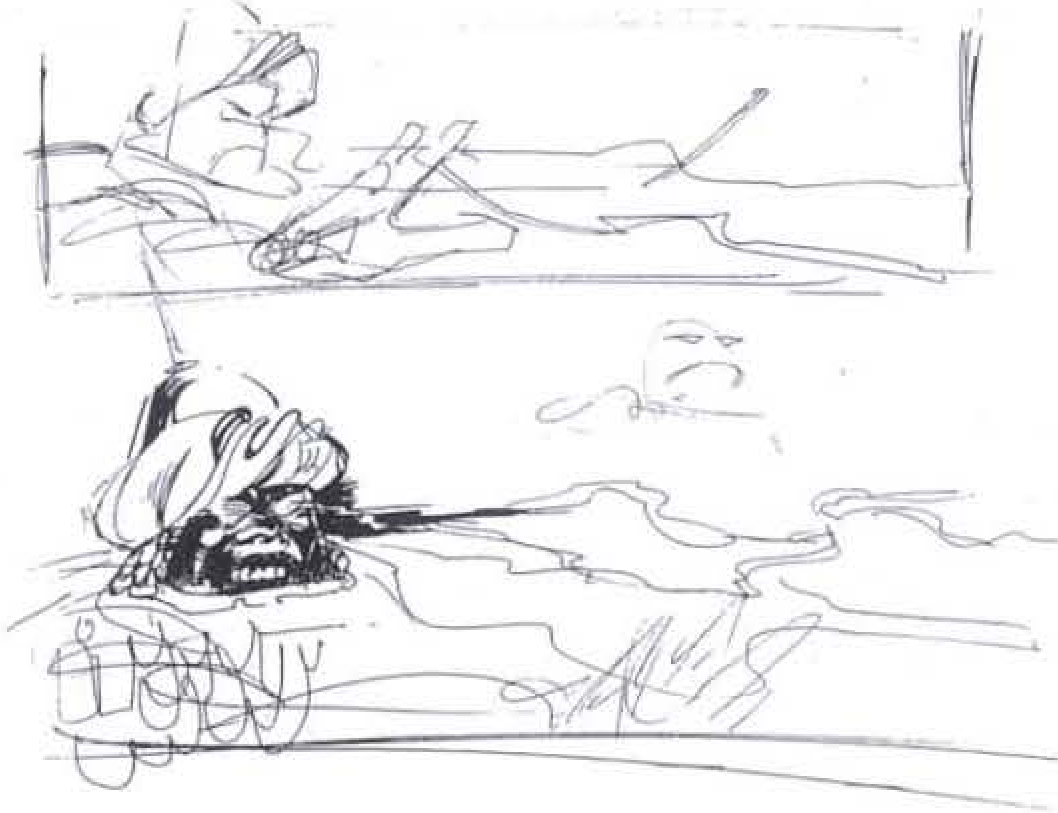
◄ 加上肌肉
继续使用简单的形状为角色覆盖上肌肉。这两步是最需要掌握的关键步骤。



▲ 加上手指和脚趾
用铅笔勾勒出身体的外轮廓，加上更多肌肉方面的细节，增添脸部特征，同时画出手指和脚趾。

▼ 徒手画 在任何一个人体绘画画室里面，你都会看到这样的速写。不借助步骤（参考下一页的示例），徒手一次性完成画稿，需要极好的眼手配合能力和扎实的绘画基本功，难度相当大。不过，对于奇幻艺术家来说这可是非常有用的技能。





◀ **速写**

这是奇幻艺术家罗 · 泰纳所作的示例，他在非常短的时间内，用一支圆珠笔画出了一幅画的基本要素——一个两眼放光、双手伸出的男人。虽然这幅画完成得很仓促，但是大家比较一下完成稿，会发现完成稿中的戏剧化元素，早在草稿的时候就已经存在了，并且一直被保留下来。



▲ **完成的人物跃然纸上**

不管你信还是不信，这个步骤是目前为止最简单的。因为你可以在一段时间内专注于局部区域的修修补补，例如加上衣服和饰品，检查一下身体轮廓，看看有没有铅笔描得过淡的地方，将它们涂重等等。到了这个步骤，我们更加关注设计能力而不是绘画技能，所以你必须考虑到人物的个性：如何通过他的表情、穿着和装饰物来突出他的个性。如果这个时候你还想要修改人物的外形，那已经太晚了——他就好像一个已经诞生的孩子，即使看起来很丑陋，也不能被抹杀，补救的办法就是回到第一个步骤，然后从头再来一次。

不要每次都画得十分精细胡乱地涂画一些简单的东西，比如简化的骨架等等能够训练手部的感觉，增进你的技术，这是十分必要。不要每一次都画得很精细，你应该把时间花在应该花的地方，多在自己的弱势项目上面下功夫。如果你实在很想把画面画得完美一点，那可以只针对某一部分下手，比如人物的手。

不要做一个完美主义者在你变成一个真正出色的奇幻艺术家之前，可能已经经过了成百上千次地练习。不要苛求每一次练习都会卓有成效，要允许失败，学会把心放开。一开始学习的时候都会感到困难重重，不过不要紧，我们现在是在提高技能，而不是在作投资报表，用不着那么紧张,放松就好。记住把自己的工作台收拾干净，不要让一大堆画稿淹没了它。一个干净的工作环境会让所有事情也跟着井然有序起来。

尝试不同的风格和手段，各种各样的创作风格会迫使你尝试新的技术手段，这些手段可能对形成你自己的创作风格有所帮助。

动态捕捉

如果想要让笔下的角色看起来活灵活现，一个有效的办法就是赋予他们动作。当角色运动的时候，他们的身体柔软、富有弹性和韵律，前面所介绍的解剖学方面的知识会让角色的肌肉动作、姿势和身体平衡更加真实。如果画出角色的运动曲线，你还会对动作的流动、焦点和意图有更加清楚的认识。也不要忘了刚刚学过的光影方面的知识——颜色浅、轮廓模糊的影子说明角色并没有处于静止状态，所以不能投下清晰的阴影，而柔和的色调表示运动有减慢的趋势。在运动的过程中，脸部表情是多变的，要反映出运动的力量、速度和情绪。



战斗中

战争场景可以把角色的造型和表情发挥到极致，不过要让人留下深刻印象可不是一件容易的事情，你必须让角色们看起来很自然、毫不造作。

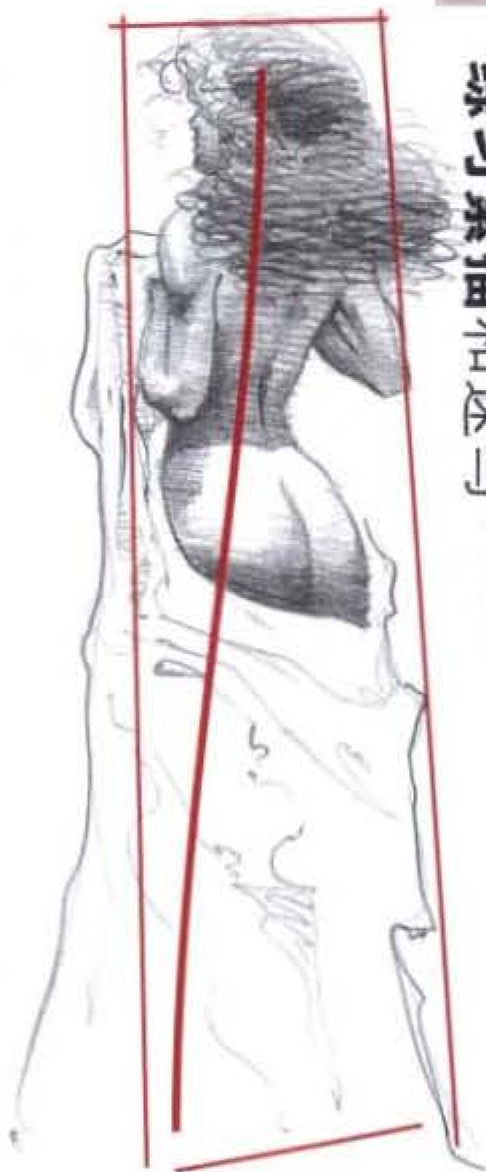
1. 爪子和牙齿只是蜥蜴额外的武器，不过在这里突出它们会让这个对手角色看起来更具威胁，打斗的时候也更有看点。
2. 蜥蜴向前倾斜的身体给人留下更加深刻的印象。
3. 脚离地向上跃起的一瞬间。
4. 运动中关节弯曲和肌肉隆起的程度，让人相信这只脚的威力强大。

内在节奏

骨骼和肌肉组成的人体是很柔韧的，它能够做出扭转、弯曲、伸长、交叉等等动作，通过这些动作摆出各种造型。事实上，在那些复杂的动作背后，隐藏着简单的规律，我们可以先用简单的几何形体代表人物整体造型——一个正方形或一个长方形——然后找到几何形体中运动曲线的位置，从而了解人物运动的流动性和节奏感。



◀ **伸展**
向外伸展的手臂，强调犹如展翅欲飞一般的提升感，整个造型呈倒金字塔形。



▶ **转身**
这个姿势是从背后画的，身体的重量落在左脚上，左边的臀部抬高。人物正在向前行走。

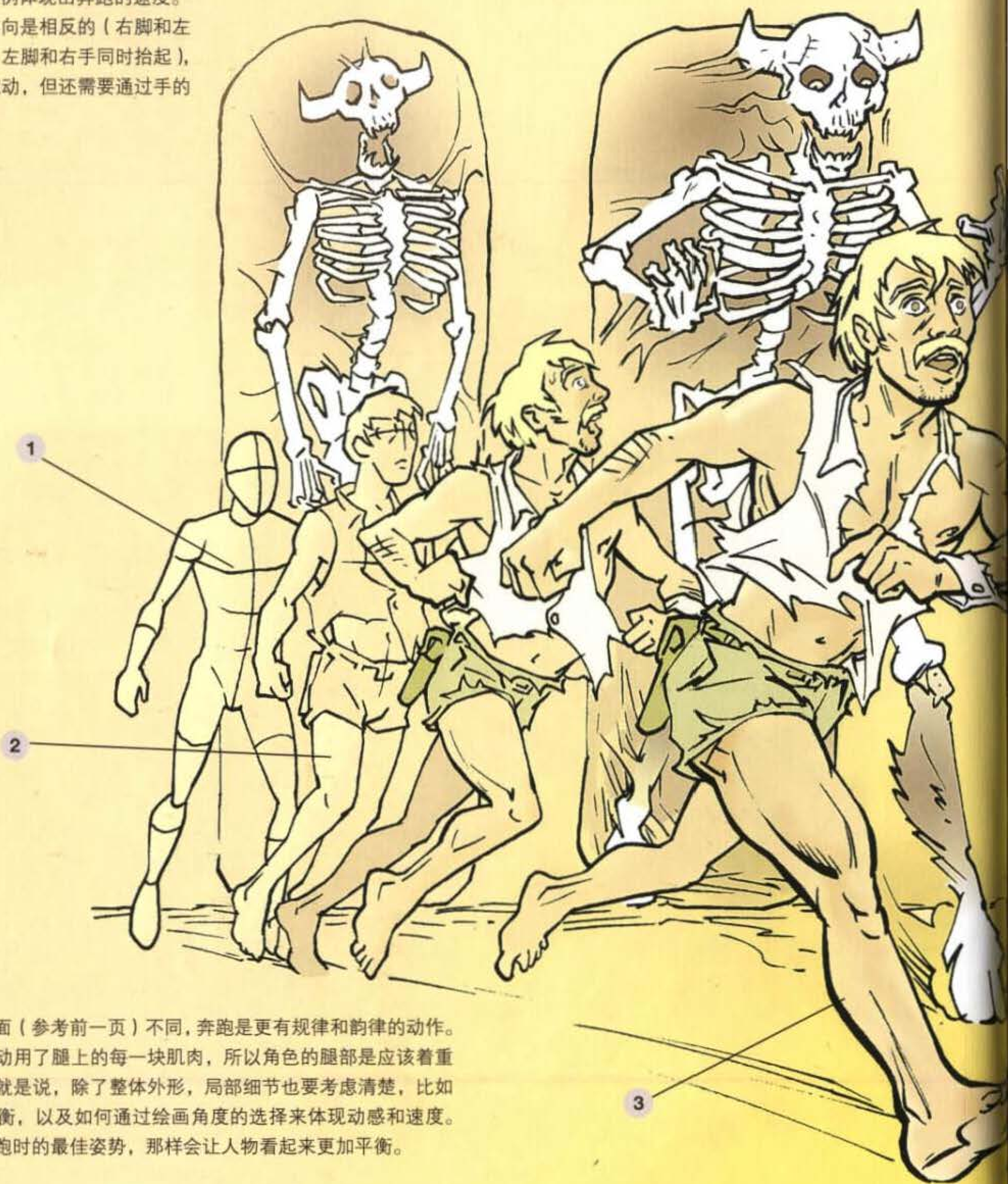
5. 一个角色是否有信心战胜对手，可以从他的表情、姿势和站立的位置看出来。这个角色处的位置比较低，姿势也不太庄严，暗示着在这场拼杀中他正处于劣势。

6. 注意一下典型的英雄人物的体格和特征——宽阔的胸膛、发达的上臂肌肉和强壮有力的大腿。

7. 同样注意一下头发和衣服的运动，看看除了人物的动作，还能通过什么方式体现出力量。

◀ **武士** *在战争题材的画作中，人类被频繁地，甚至毫无悬念地塑造成为战斗英雄。因此，事先把他们放在劣势条件下，会让整场战斗看起来更有趣。而当人类最终战胜了敌人的时候，观赏者就会在心理上得到更大的满足，情绪更加高涨。*

1. 起始出发点——简化的人物，只留下基本形状。
2. 勾勒出真实的运动肌肉的外形、人物的姿势，注意保持平衡。加入这些元素，角色已经具有了动感，变得鲜活起来。
3. 近大远小的比例体现出奔跑的速度。
4. 手脚的运动方向是相反的（右脚和左手同时抬起、左脚和右手同时抬起），虽然是脚在跑动，但还需要通过手的运动来保持身体平衡。
5. 跑步的角色体现肢体语言比较困难，所以要记住，在这里脸部表情尤其重要。
6. 为了加强跑步时的速度感，人物的身体向前严重倾斜，身体的重心落在两个前脚掌上。



飞奔

和打斗的系列场面（参考前一页）不同，奔跑是更有规律和韵律的动作。因为奔跑的时候动用了腿上的每一块肌肉，所以角色的腿部是应该着重刻画的地方。也就是说，除了整体外形，局部细节也要考虑清楚，比如如何保持身体平衡，以及如何通过绘画角度的选择来体现动感和速度。倾斜的姿势是奔跑时的最佳姿势，那样会让人物看起来更加平衡。


5
4
6

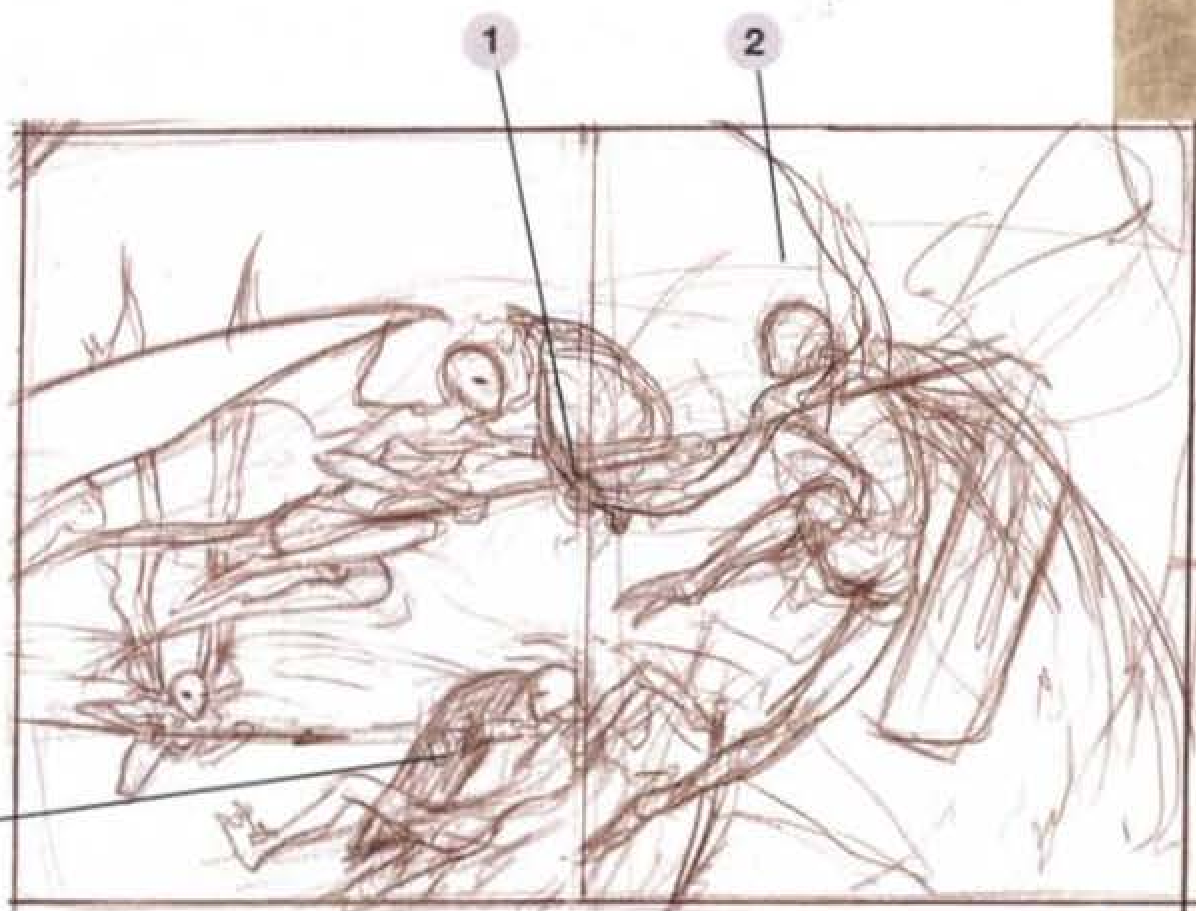
综合练习和最终稿

选择基斯 · 汤普森的速写，主要是为了让大家学习怎么样把前面说过的各种要素综合在一起。在下面这幅速写中，汇集了许多形成最终稿的关键要素。如果你也在画这样的缩略图，可能也想事先给速写定好调子，因为大致的调子会影响最终成品的效果。

1. 所有的绘画作品都应该有一个视觉中心点。这幅画描绘了一群正在进行突袭的天使。视觉中心点在两样兵器碰撞的地方。两人面对面，正好框出一部分区域，脸部之间、兵器四周的地方，是明显吸引人关注的地方。

2. 艺术家要小心，不要被原先的设想框出了思维，限制了最终画稿的发挥。在绘画的进程中，随时都有改进的可能。增加的元素经常是比较关键的，能够为原来的构想锦上添花。在这个例子里面，注意一下后来添加上去的云层，是怎么样和人物结合在一起，共同出现在最终画稿上面的。

3. 第二个视觉中心，牵引着视觉在画面上的流向，增添画面的层次感。



▶ **翼族的决斗** 基斯 · 汤普森（Keith Thompson）

这可不是普通的战斗场景，那里面有很多翅膀哦。而描绘带着翅膀的决斗，难点之一就是翅膀的分布。一般在绘制这种战斗场景的时候，画家会让翅膀张得大大的，占据了大部分画面。但是这一次凯斯作了一点艺术上的突破，让角色本身暴露得更加充分。仔细观察一下，你会发现翅膀其实就是异化了的手臂，正常手臂该有的所有关节，每一只翅膀上面也都有。



获得灵感

有一句格言是这么说的，想要感动别人，必先感动自己。不管什么类型的艺术家——插画家、设计师、作家、雕刻家、作曲家、剧作家——都在这个世界上找寻着能够打动他们的东西。

在你也投入到寻找行列中之前，首先学会区分“你喜欢的”、“现实存在的”以及“真正好的”东西，这是非常重要的，不要因为你的喜好，而错过了其他值得欣赏的东西。作为一个奇幻艺术家，可以把一生都投入到奇幻艺术相关读物的阅读中，不过这就是全部吗？你应该在自己的书单中加入其他领域的书籍：雕塑、建筑学、烹饪；甚至是拳击、考古学、旅游和数学——什么都可以，把你探求的触角伸得越广越好。

灵感不能凭空产生。像其他创造物一样，灵感不是被强迫出来的；当你强迫自己的时候，结果却是事与愿违。不过，当你不再勉强的时候，灵感又会以任何形式出现在任何场合，很多途径都可以激发出它们。当然了，你更容易在某些地方找到灵感，比如图书、电影、电视、杂志和漫画——这些都是奇幻艺术家主要的精神食粮——但是也不要忽略其他“副餐”。留意让你眼前一亮的任何东西——从人群到建筑，从时尚到自然——试着把它们都装到你的脑子里去。



1. **照片** 为了获得正确的比例和姿势，可以把亲朋好友的快照拿出来。
2. **运动** 注意任何展示运动员勇敢顽强拼搏精神的场合，也可以带上速写簿到当地的跑道上去。
   编者的话：建议看摔跤或者芭蕾舞的电视转播。
3. **漫画** 你需要了解其他艺术家正在做什么，不是去抄袭他们的想法，而是把它们纳入自己的思想体系。
   编者的话：推荐佛兰克·米勒（Frank Miller）的经典漫画《夜魔侠归来》。
4. **电影** 看最好的奇幻电影，特别是动画片或者有华丽效果的影片。
   编者的话：推荐英国奇幻小说家托尔（J·R·R.Tolkein）金创作的《指环王》三部曲。
5. **书籍** 培养自己对不同写作类型书籍的感觉，从“剑与魔法”类型的奇幻文学到科幻小说，还有经典文学（比如《战争与和平》）、历史和科普知识。编者的话：推荐罗伯特·霍华（Robert E.Howard）创作的《蛮人柯南》。

◀ **你可以从哪里获得灵感？**
所有的奇幻艺术家都会问这个问题，差不多这是所有的艺术家在画以前发生过的事情。最好的艺术家能够把以往种种经历拼凑在一起，组合成新的联合体和新的概念。

建立一个"思想银行"

- 准备一本剪贴簿或者一个资料盒，它们可以用来储存你感兴趣的东西，从书面的文章到报纸和杂志的插画。
- 用适合你的分类方法来整理资料——对于一些人来说，按照字母排序来分类比较好，不过对于另一些人说，可能按照主题来分类会更好一些。
- 经常往你的"银行"存入新鲜的想法,并且经常"光顾"它，那里也许尘封着你以前废弃的东西，它们可能会在新的项目里面派上用场。
- 如果有什么东西吸引了你，记得立刻把它画下来、记下来、拍摄下来或者存档起来。这样做不仅能够提高你的绘画和搜集水平，一段时间之后，你还会拥有属于自己的"灵感目录"。在你的职业生涯中,尤其是在灵感枯竭的时候，查找目录就能找到再一次提起笔来的动力。

其他资源

6. 雕刻 传统雕塑形象一般都有健硕的体格，值得我们学习。有机会就去艺术馆看看吧。

编者的话：推荐法国雕刻家罗丹（Rodin）的任何作品。

7. 网络 这可能是最便利、最省时、最流水化作业的资源了。把带给你灵感的网页都放进收藏夹里。

编者的话：建议在网上搜索一下现代艺术大师的作品，比如美国奇幻漫画家弗兰克·弗雷泽塔（Frank Frazetta）和法国漫画大师墨比斯（Moebius）。

8. 画册 通过画册，可以观摩到历届艺术大师是怎么塑造人物的。

编者的话：建议看看约翰·威廉·奥特豪斯（JohnWilliam Waterhouse）或者但丁·加布里埃尔·罗塞蒂（Dante Gabriel Rosetti）的作品。

9. 绘画素材、草稿 平时的乱涂乱画、速写本上的练习、对新材料新方法的尝试。

10. 剪贴簿 从健身和时尚杂志上搜集你觉得不错的人体，把那几页剪贴下来，集结成册。

11. 人体参考手册 有一套日本的系列丛书叫做《人体姿态参考手册》，上面有数百张不同姿态、不同角度、不同光照方式的男女体照片。

12. 影音设备 人类的通病就是健忘，我们经常淹没在琐碎的小事之中，紧张而又匆忙，因此丢三落四。有多少次你在睡梦中偶尔得到了一个好点子，甚至为此欢呼雀跃以致夜不能寐，然而到了早上却忘得一干二净？或者发现你经常把这些话挂在嘴边："我希望当时我的手上有一架照相机""我确信我最近肯定见过它"？每一个有经验的画家，毫无例外地，都会24小时随身携带一些影音记录设备。可能是速写本、照相机、录音机或者摄像机——由你的兴趣而定。有了这些设备,你可以随时（几乎是每日）更新资料内容。画家还时常把感兴趣的东西放到剪贴簿里面，很多时候他们可能没有抱特定的目的，也不知道那些东西究竟可以拿来做什么。



▲ **收集的肖像**

几个世纪以来，艺术家都在沿用古老的方法，从镜子中观察自己的肖像，然后把它画下来。而现在，照相机就能快速地解决问题。保存你感兴趣的和独特的照片，也许在你的记忆里面,已经记不清外婆九十岁大寿那天的笑容,可是有了照片，当时的情形如在眼前。

艺术家的工作流程

虽然整个工作过程被分成了 19 个步骤，不过要记住，画画的时候不宜打“持久战”。完成绘画主体部分的速度越快，画完整幅作品的可能性就越大。如果过于注重细枝末节，很容易变得疲惫不堪，使得工作虎头蛇尾，剩下的画面了无生趣。所以，在作画的时候应该尽可能快地照顾整个画面，以便工作能够持续地进行下去。

绘画工具和颜料

学会在众多的工具和颜料里面找到你最喜欢的那种，也可以看看不同的颜料一起使用会出现什么效果。

- **CS10 画板** 有着平滑的表面，很容易在上面作画。
- **黑色铅笔**打形、描线、添加阴影——铅笔稿不溶于水，即使在上面继续涂颜色也不会散开。
- **丙烯颜料** 丙烯颜料是理想的颜料，与油画颜料相比较，它更便宜而且干得很快，所以它们可以用在速度快的工作或者练习中。你既可以用丙烯颜料画出厚重的肌理，也可以稀释它们，以便画出更加光滑的肌理（丙烯颜料和油画颜料不同，它能够溶于水，所以便于稀释和冲洗）。
- **用于画水彩画的水彩笔** 在绘画的过程中，你可以随心所欲地加入水彩颜料，用它们来加深色调，或者调和色调之间的层次——这样看起来更真实。
- **红色和黑色水笔** 勾勒外轮廓。
- **干净的小笔刷** 用于画高光和小细节。
- **彩色水笔** 用于画细节，比如怪物身上的斑纹。
- **牙刷**溅出的颜料可以为角色随机加入肌理，看起来就好像完全从有机体上长出来一样。操作的方法是，把刷毛浸到颜料中，然后用拇指甲拨动刷毛。你还可以用笔刷处理溅出的颜料，画出高光。



▲ **1. 打形**

艺术家在动笔以前，就应该清楚地知道他想画的角色是什么样的，他要怎么构图、怎么组织画面，然后再用铅笔快速地画出基本形。打形是非常重要的一步，它让你对将来的整体画面有一个预先认识，并且搭建起一个良好的框架。以后的工作，无非就是在这个框架的基础上，分层渲染各个细节。



▲ **2. 身体结构和表情**

这个步骤在原有形的基础上作了一些处理：线条更加清晰、细节更加丰富，尤其是那个带着翅膀的女性角色。



◀ **3. 加重线条**

在这里，角色变得更加清晰：他们的外形清楚、轮廓鲜明，具有了明显的界限。

更多的步骤请参考第 60—63 页。

完成的画作 ▶

格伦 · 法布里

这是典型的奇幻艺术主题：美女与野兽——漂亮姑娘受到丑陋怪物的恐吓。画面采用了简单的对角线构图——姑娘的运动曲线倾向左边，怪物的运动曲线倾向右边。姑娘为暖色调，怪物则为冷色调。两个角色身上都投射了刺眼的白色强光，差不多在外轮廓的位置上，恰好能把他们与背景区分开来。


GLENN
FABRY
-04-

▶ **4. 阴影**

现在轮到更小的细节部分了。注意看怪物的两只耳朵，直到现在它们才真正有了具体的形状。另外，画家开始用铅笔加一些简单的阴影，以便更好地表现肌肉的分布情况。





▲ **5. 上色**

这一步我们开始添加颜色。一幅画最终渲染完成，需要经过一个漫长而又琐碎的过程，包括了很多不同的步骤，针对不同细节建立不同的层。上色的第一步是在合适的地方加上阴影，让角色变得更立体更有型。请注意一下，画家画的阴影很淡，选用的颜色不是黑色——这是因为，上色的时候色彩分成若干层涂上，把前一层的颜色加深很容易，相反，要把颜色变亮却极端困难。

绘画用颜料

这幅画选用了冷色调（蓝色和绿色）与暖色调（红色和橙色）来增加姑娘和怪物之间的对比。

丙烯颜料
- 茜红色
- 黑色
- 熟赭色
- 熟褐色
- 镉橙色
- 镉红色
- 镉黄色
- 钴蓝色
- 翠绿色
- 灰色
- 品红色
- 那布勒斯黄色
- 紫罗兰色
- 白色

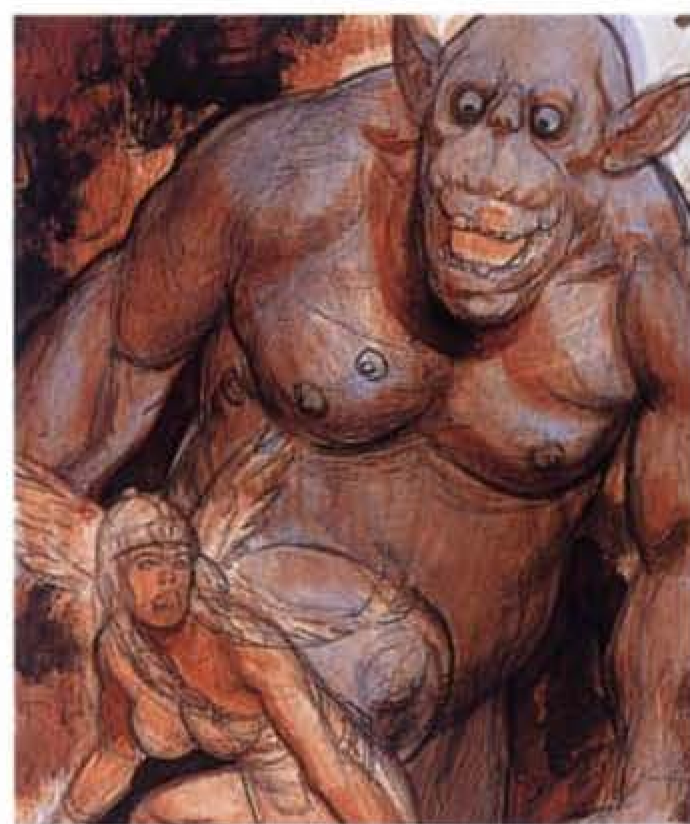
彩色铅笔
- 黑色
- 白色
- 粉红色
- 灰色
- 棕色





▲ **6. 背景**

这个步骤，画家在背景上添加了一些环境细节。他选择的颜色比较深，按理说，在早期的步骤里面，不应该用这种颜色，不过，最终的画面效果比较昏暗，所以深色看起来也不别扭。假如你是因为判断失误或者不小心选用了深色，最好的纠正方法是让颜色干透，然后用新的颜色覆盖。



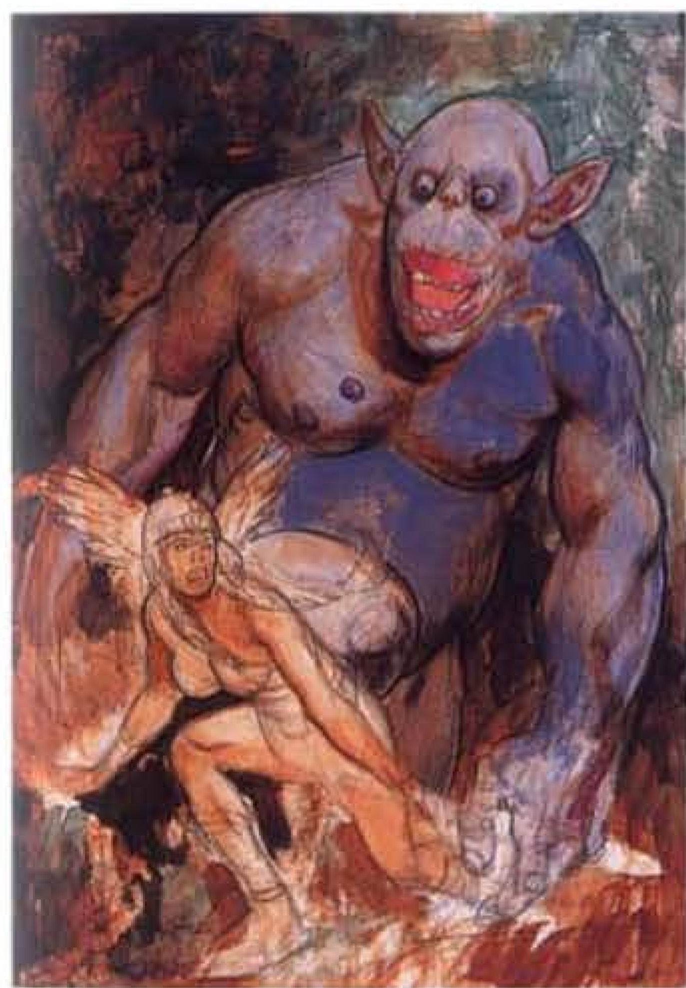
▲ **7. 专注角色**

画家用黑色彩铅着重刻画了怪物的表情，使表情更加生动，并且用少量白色颜料提亮。肌肉的轮廓也再一次得到强化。我们的女英雄则披上了白色的衣服，翅膀也涂成了白色。



▲ **8. 专注颜色**

画家为怪物加上蓝色色调，并且用铅笔重新勾勒了轮廓。这个步骤可能要花费不少的时间，就看你要画多少个色彩层次了。



▲ **9. 色调**

怪物的嘴部色彩更加丰富，同时画家开始为背景确立统一的色调。先拿笔粗粗地刷上一遍，这样能够很快地给画面上色。粗略的色块可以作为确立整个画面主体色调的参考，等到增加色彩层次的时候，就不会让人产生杂乱花哨的感觉，而肌理效果会更加吸引人。



▶ **调色板**

有时候，调色板上会留下这样的效果，你可能想把同样的效果应用到绘画中去，或者把它们保存下来作为一个小小的抽象画作品。

▼ **10. 丰富色彩、加上高光**

在这里，画家加上了一些小细节，让怪物看起来更加鲜活。手臂上突出的血管增加了角色的真实感。



▲ **11. 怪物：增白增亮**

画家给怪物加上了黄色的牙齿和亮白色的眼珠。



▲ **12. 深入色彩层次**

在这个步骤中怪物身上的颜色丰富起来。当你在调色板上混色的时候，要注意色彩的调配顺序，用深颜色去覆盖浅颜色，不要把顺序颠倒过来。这样做会为你节省大量的时间和精力，还能少画不少层次哦。



▲ **13. 细化色彩**

上色有两个目的，一是赋予材质、添加肌理；二是添加明暗关系。不过你不用担心自己顾不了那么多，这两方面不需要同时考虑。这次画家在怪物身上添加了一部分肌理，明暗关系的问题留待后面解决。

◀ **14. 脸部和身体的细节**

画家现在把注意力转移到女性角色上，在她脸上涂上基本色，并且用铅笔加入更多的细节。



▲ **15. 头发**

在其他颜色的映衬下，姑娘头发的外轮廓变得有些模糊，所以需要重新描一下。同样的，她头上翅膀的颜色也铺上了一层大体的颜色。



▲ **16. 肌理**

在背景上加入更多肌理。这个步骤让画面的机理更加清晰。在这个过程中不妨放手一画，用不着担心你的画风过于奔放，有机体的肌理通常都是不规则的，即使画错了，也可以等会儿进行修改。



▲ **17. 大致成型**

颜色基本上涂完了，用铅笔描绘的细节也重新勾勒过，十分清晰。在这个步骤，我们可以看到总体色调比较和谐，肌理效果也比较到位了。



▲ **18. 用红棕色添加细节**

画家用红棕色，在姑娘的衣服以及周围背景上，增添了一些细节。



◀ **19. 最终效果**

一旦你对颜色的组合满意了，剩下的工作就是增加一些让画面看起来更加真实的小细节。这是最复杂的部分，所以不要心急，慢慢来。画家添加了不少肌理上的细节，以便让角色看起来就像在真实地呼吸一样；他还花了不少力气添加阴影，使画面具有更加强烈的空间感和真实感。

1. 牙刷飞溅出的颜料，增加了色彩和肌理。在使用牙刷之前，你可以先用海绵在厚重的颜色上面轻轻触碰，帮助原来的颜色干燥。
2. 用红色或黑色的水笔勾勒轮廓。如果你已经用过水彩颜料，建议使用防水的墨水。
3. 最后用彩色笔加上怪物的斑纹。
4. 高光也最好在后期加上，要画得清晰一点，不过首先要小心地选择它们的位置。

第二部分

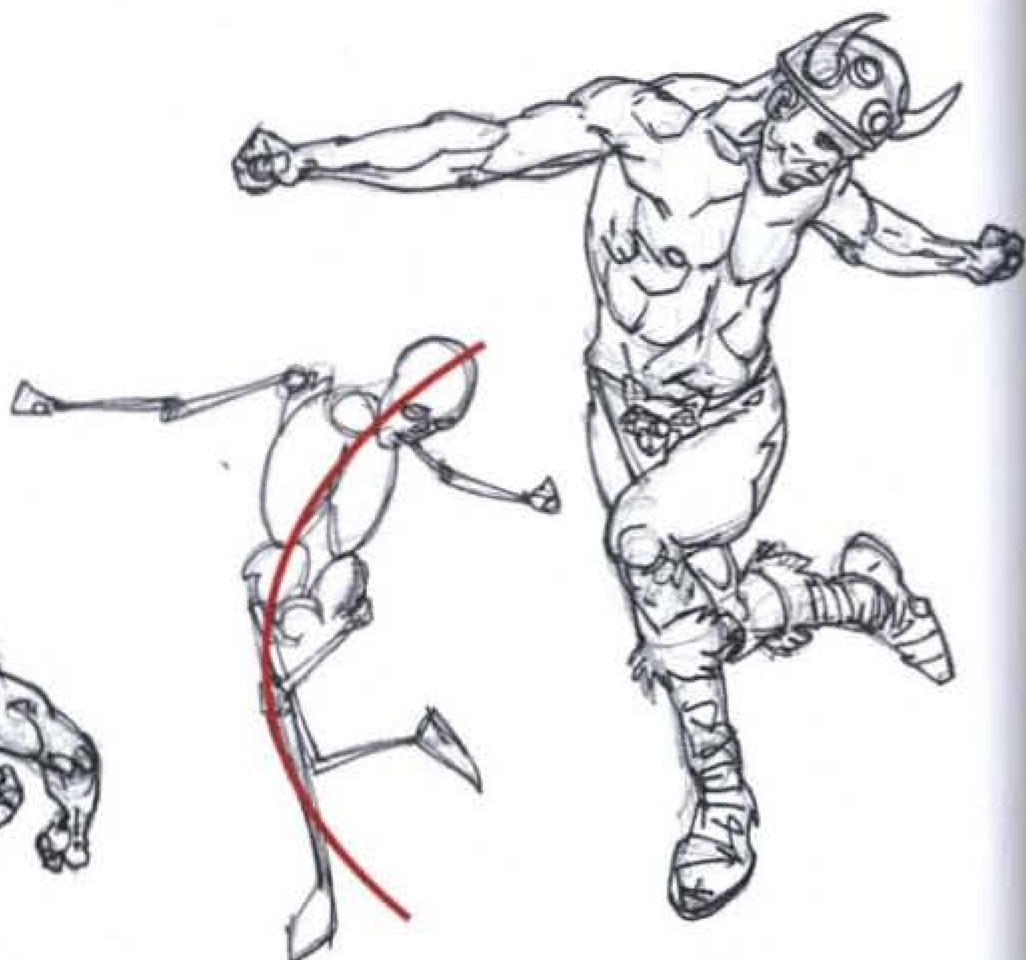
角色一览

前一部分详细介绍并示范了奇幻艺术的绘画技巧，这一部分里我们将罗列若干角色，作为激发读者灵感的参考。这部分是一把钥匙，为你打开具有无限可能性的奇幻艺术世界的大门；这部分是一个小火星，引爆你的想象力让它们越烧越旺。看了这些角色之后，你是不是也有自己独创角色的冲动呢?



运动姿势

画类似这种姿势以前，先画好代表角色运动方向的运动曲线是很有用的，它可以是直的，也可以是弯的，如果能一开始就把运动曲线标示出来，就能让你笔下的角色更有活力、更有生气。大多数时候，运动曲线通过盆骨和腿，不过，根据角色姿势的不同，你也可以做相应的调整。







挥拳

斯文挥出一记重拳，他的身体随之转动，漂亮的一击！

扭转

出拳的时候，史凡的身体扭转过来，现在他的身体转回去，姿势就好像跳芭蕾一样。不要以为一个肌肉发达的角色就做不出这样优雅的动作来哦。



脸部表情

这里是斯文不同角度的头部视图，每一个都带着他标志性的轻蔑表情。注意他的脸部特征：他的眉毛拧成结，眼睛眯起来，嘴角往下撇。



◀ **45° 角，俯视**

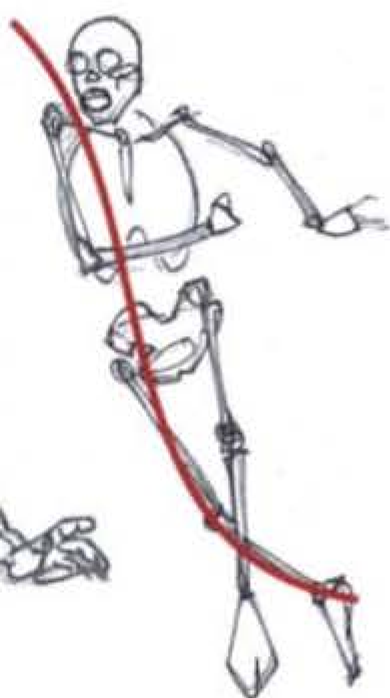
由于微微有些俯视的缘故，所以眉头看起来皱得更厉害，嘴角也更加往下挂，使得脸部表情看起来更加严肃。



▲ **从侧后方看**

从这个角度，可以看到强有力的颈部肌肉和突出的下颌。





撞击
用肩膀进行撞击，运动曲线从右腿通向肩膀。





向前倾斜
身体向前倾斜的时候，运动曲线从左腿通向头部。



► **仰视**
四分之三侧视图，仰视。从这个角度看，鼻子挡住了左边的眼睛，左眼显得特别不清楚。

▲ **俯视**
注意眼皮和头盔的弧度：眼皮贴合着眼球和眼窝的形状，头盔则贴合着前额的形状。



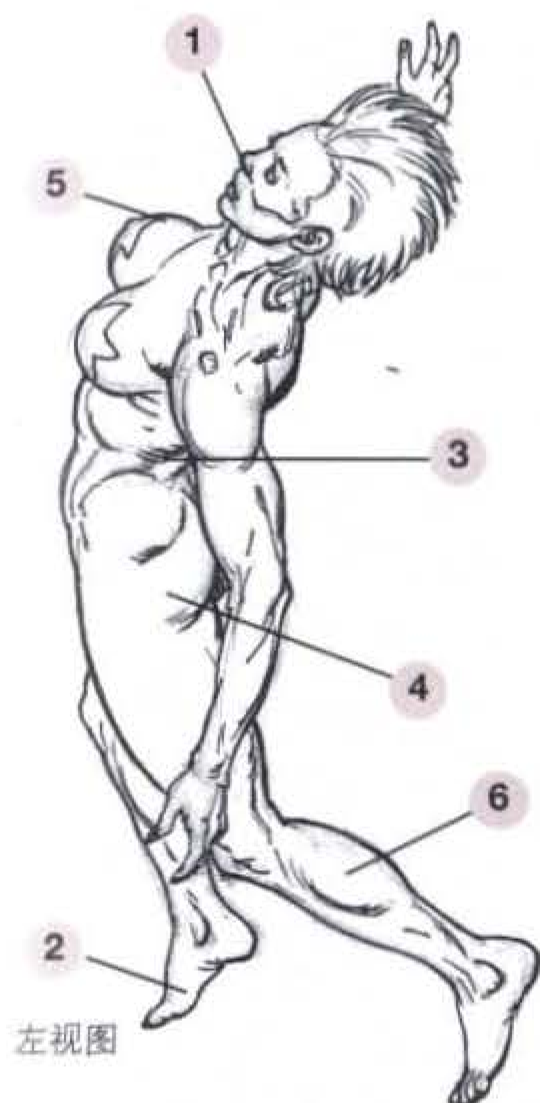
► **从下面看**
从这个角度看，即使再怎么皱眉头，让人感到的是担心而不是挑衅。所以你需要运用其他的艺术技巧，让他的表情变得严肃一点。

肌肉 斯文全身上下发达的肌肉成为他个人的“注册商标”。毫无疑问，这是典型的“英雄”体格。

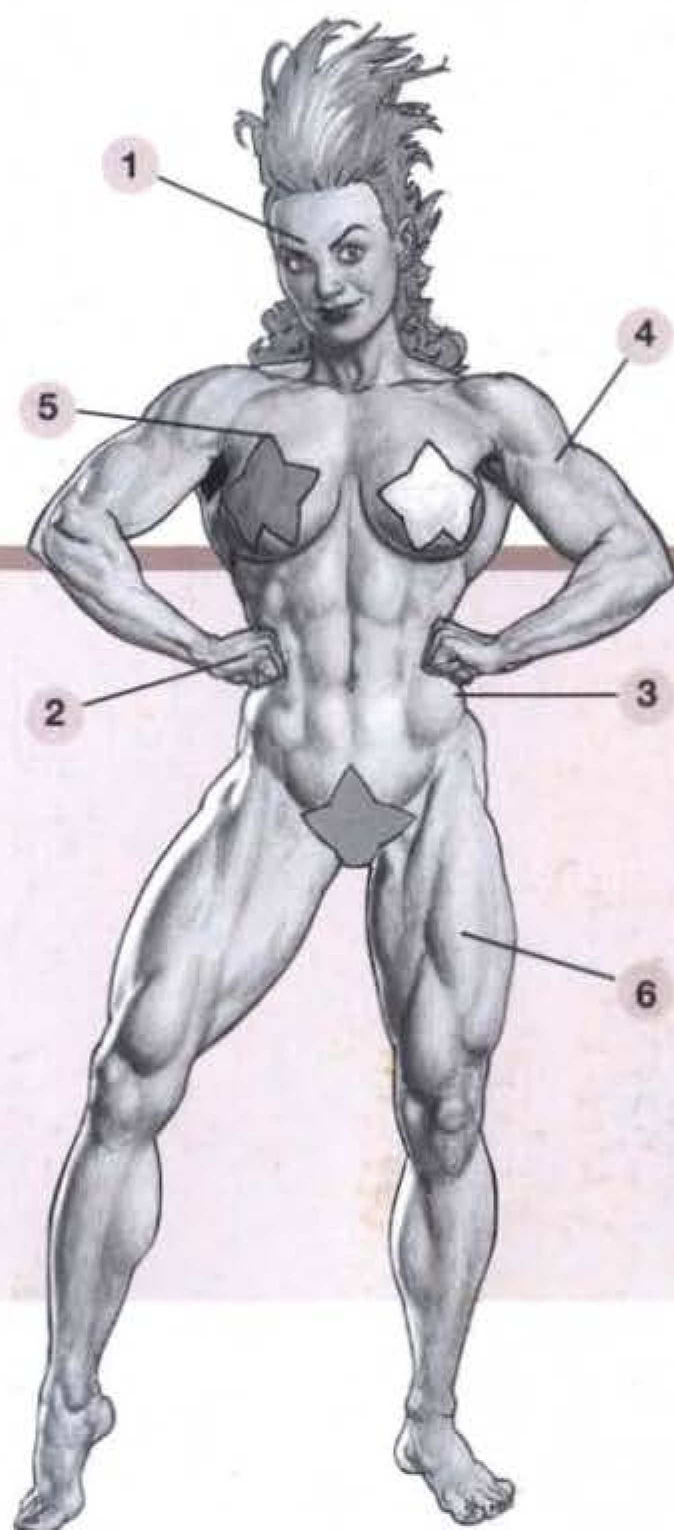


索尼娅 冒险家

索尼娅最显著的特征就是她充满了肌肉的身体——她是那么魁梧。事实上，有时候都很难把握如何才能让她保持女性特征。所以，一定要记住奇幻艺术中女性角色身体的标准比例：大概是 $8\frac{3}{4}$ 头高，削肩、宽臀、窄肩以及小巧的手和脚。



左视图



典型特征

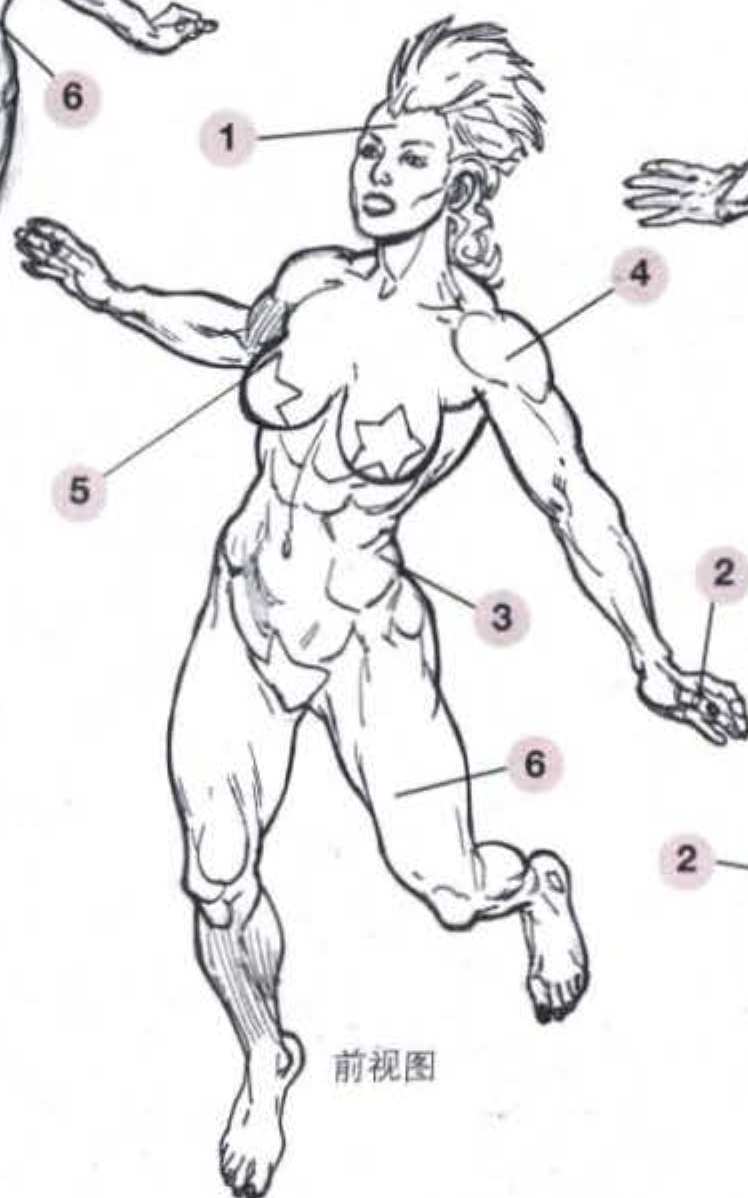
1. 男性化的脸形（清晰的脸部轮廓）和头形（圆形）。
2. 小尺寸的手和脚。
3. 腰比臀部细很多——通常是女性的特征。
4. 棱角分明的肌肉。
5. 用装饰物遮蔽女性特征。
6. 身体的形状主要由肌肉决定，而不是骨骼。



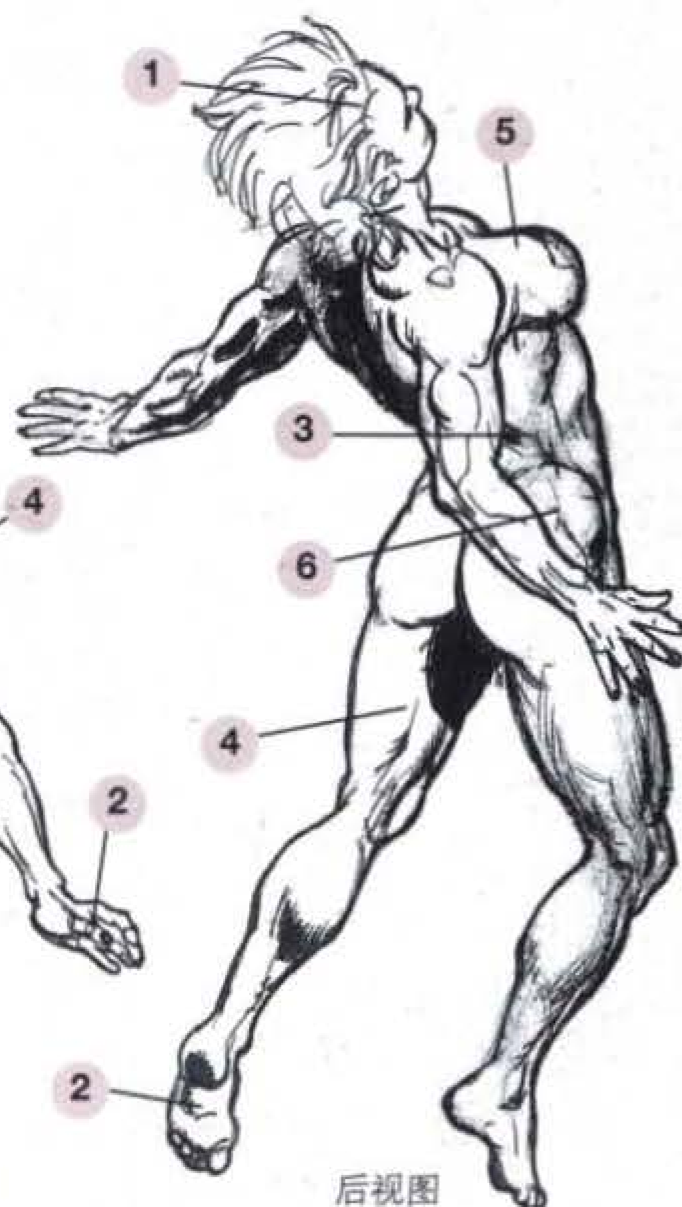
右视图

多角度视图

索尼娅的姿势反映出她的男性化性格。她经常会扮演“男人”的角色，因此在她身上，女性化特征并不明显。只有从她带有女人味的脸、胸部和衣着上面，推断出她确实是个女人。



前视图



后视图

相关图片

格伦·法布里

附加装饰品使得角色的形象更加鲜明，比如带有民族风格的个性化项链和脸上的彩绘。

脸部表情

索尼娅的个性大部分是通过她的发型和装扮体现出来的——招摇而又狂野！当然了，表情也很重要，要想让她的表情真实可信，就必须动用身体的每一个部位，包括头的位置、脖子和肩膀肌肉的拉伸——它们要统一起来，传达同一个意思。



▲ **从侧面看**
注意头部的角度是怎么影响表情给人的总体感觉的。



◀ **45°角，俯视**
这个角度展示了索尼娅的个性发型，头发和装饰物都会传达出人物角色的个性。

▶ **仰视**
这个角度用鲜明的外轮廓线和少量的阴影，强调出索尼娅粗壮、肌肉分明的脖子。



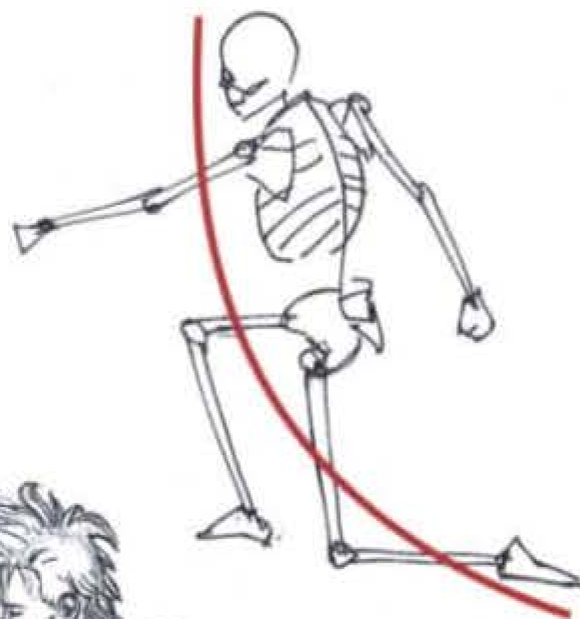


▲ **45°角，侧前方**
放松的面部表情、骄傲的头部姿势，让人感到她很自信，可能还有一点点自鸣得意。

女中豪杰
在众多奇幻艺术女性角色中,像索尼娅这样“男性化”的并不多见。这对于艺术家来说是一个挑战，他必须展示出角色的双面性，把男性和女性的特征糅合在一起。

运动姿势

索尼娅的身上没有哪块肌肉是特别突出的，但是经过良好的训练，大多数肌肉都清晰可见。所以你画任何一个姿势时，都要照顾到那些肌肉的位置。





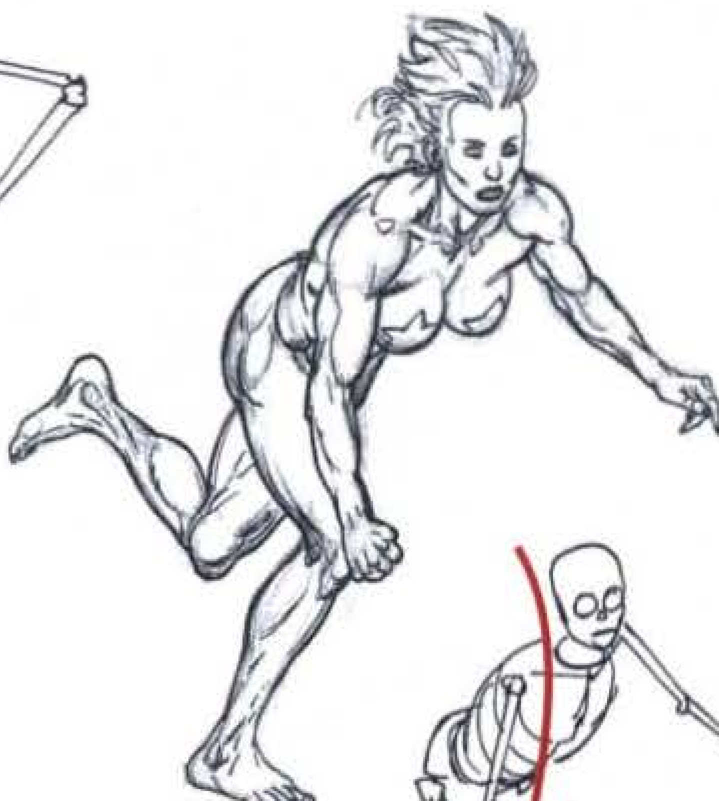
单膝跪下

这个姿势中，最引人注意的就是肱三头肌——注意手的姿势对肌肉的影响。



滑步

哇！看看这些块状的肌肉！如果你不确定在特定的动作中，究竟哪些肌肉会收缩，那么就在自己身上演示一遍，体验肌肉的运动方式吧。不过，不要尝试任何带有危险性的动作！

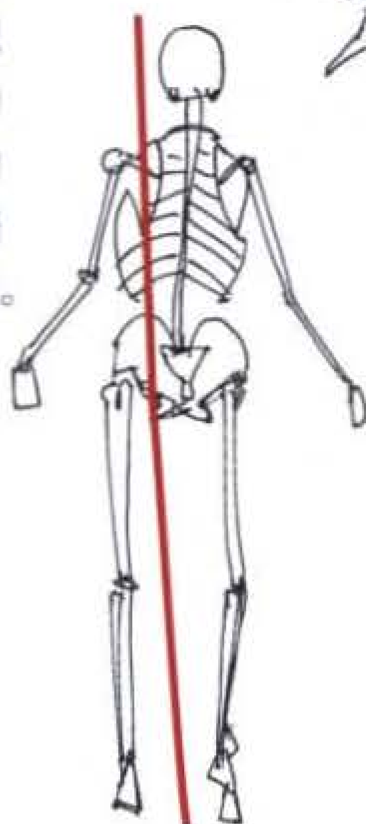




踉跄

夸大身体倾斜的角度，可以让人对画面的印象更加深刻。





伸展

当把肌肉集中到背后的时候，我们可以观察到，仅仅在后背的偏下方，就有很多的肌肉群。粗壮的小腿上面，肌肉也很明显。

站立

索尼娅的站姿也是非常男性化的，盛气凌人。

米尔丁 巫师

谁说巫师总是瘦骨嶙峋、面容憔悴的样子？我们的巫师米尔丁就不这样。当观众接受了传统角色形象并在头脑中形成刻板印象的时候，米尔汀推翻了我们对巫师的期望。对于他来说，长途跋涉以及一路上经历的艰难险阻只是家常便饭。他还博览群书，能够预知多年之后的事情。他的耐力一流、肌肉发达，不过这些经常隐藏在他的斗篷之下。如果从巫师胡子的长度，或者脸上的皱纹，可判断不出他的体力那么充沛哦。

脸部表情

脸上深深的皱纹和浓密的毛发描绘出巫师的特征。额头上和眼睛周围的皱纹是那么深，就好像用刀刻出来的一样。他的表情有时候严厉，有时候慈祥。.

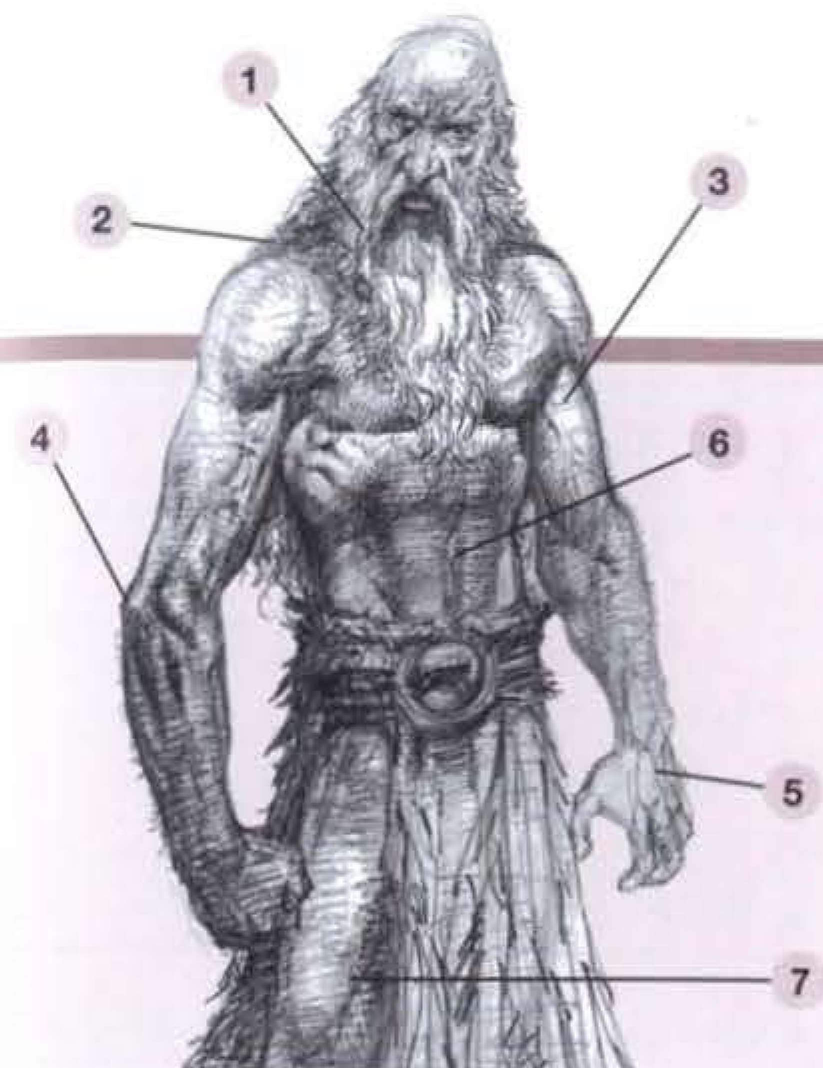
◀ 从前面看
由于有两个光源，所以这个正面肖像更具有戏剧性。微微皱起的眉头和张开的嘴巴，仿佛正在对什么问题进行质疑。

▶ 从左边看
现在巫师正在沉思。他的眉头锁得更紧，眼睛也眯起来，可能在反省自己吧。画面同时还强调了巫师的大鹰钩鼻。

▼ 俯视
现在巫师正透过厚厚的眉毛向上看着我们，他的表情可不友善，可能是不欢迎别人来打扰，或者是有什么事情要警告的前奏。

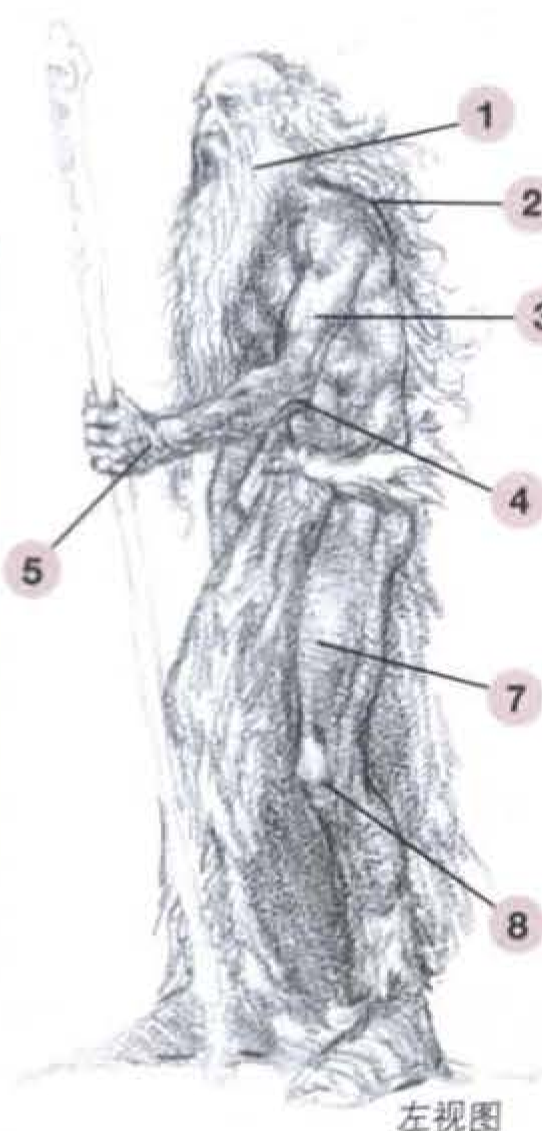
◀ 从右边看
这幅画中的巫师心情还不错。眯成一条缝的眼睛，明显的笑纹，鼓起的脸颊，连我们都不知不觉地被这样的好心情感染了。





角色特征

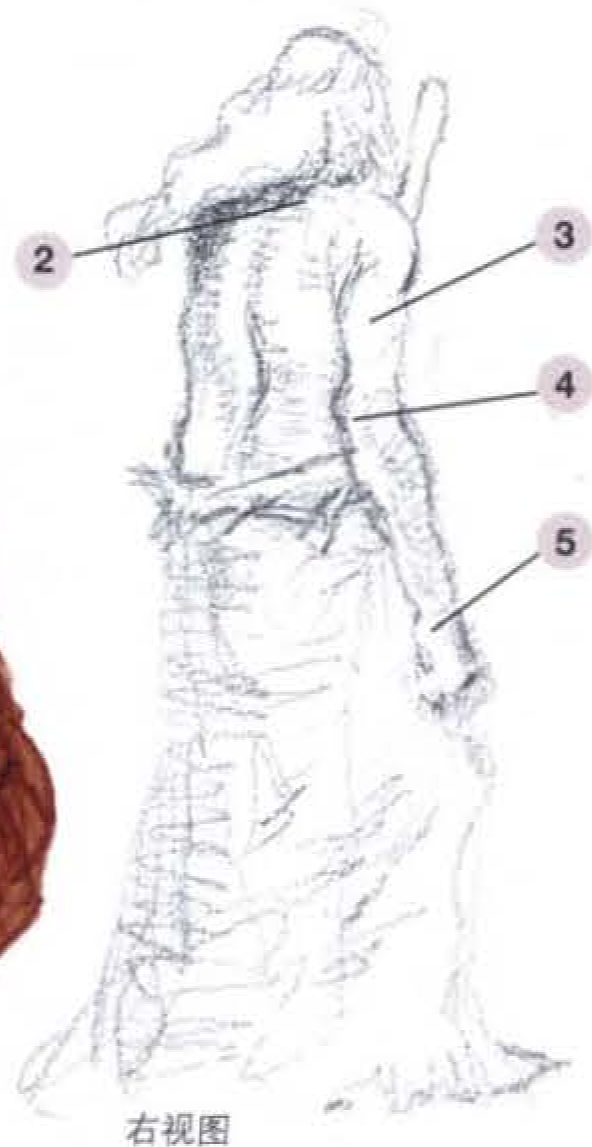
1. 凸出的额头、粗犷的眉毛、闪烁着智慧光芒的眼睛、鹰钩鼻、长长的花白胡子。
2. 充满力量、隆起的肱二头肌。
3. 强壮、结实的上臂。
4. 凸出的肘关节。
5. 强而有力的前臂和手。
6. 精瘦、结实的腹肌。
7. 细长的大腿。
8. 肿大的膝盖。



左视图

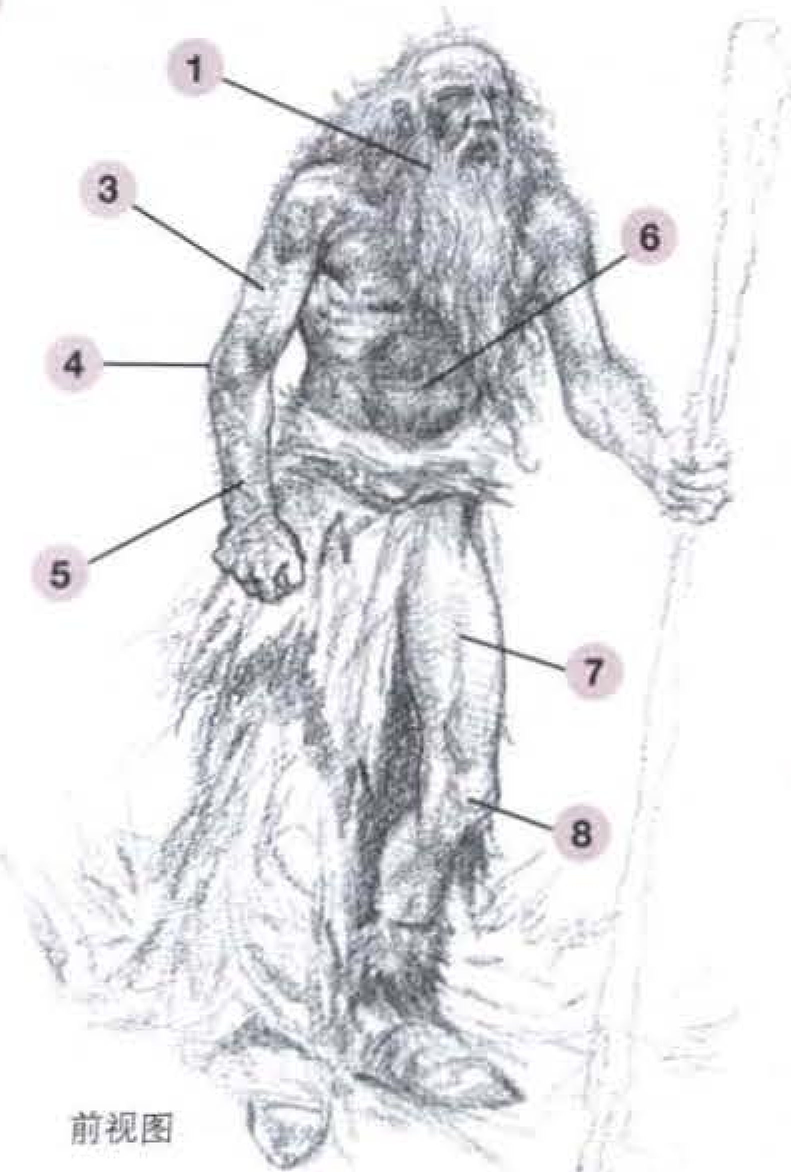
多角度视图

看到了全身，这样我们能够更加清楚地了解巫师的体形和姿态。他的头微微向前倾，好像对什么事情都感兴趣；他的肩膀很宽阔，肌肉隆起。巫师依靠的是内在精神力量，很明显，他身上组织结构所体现出来的力量，也不是像武士那样通过肌肉锻炼得来的。不管怎样，肿大的关节和塌陷的脸庞已经清楚地暗示了，如果有一场大灾难，他依然在劫难逃。

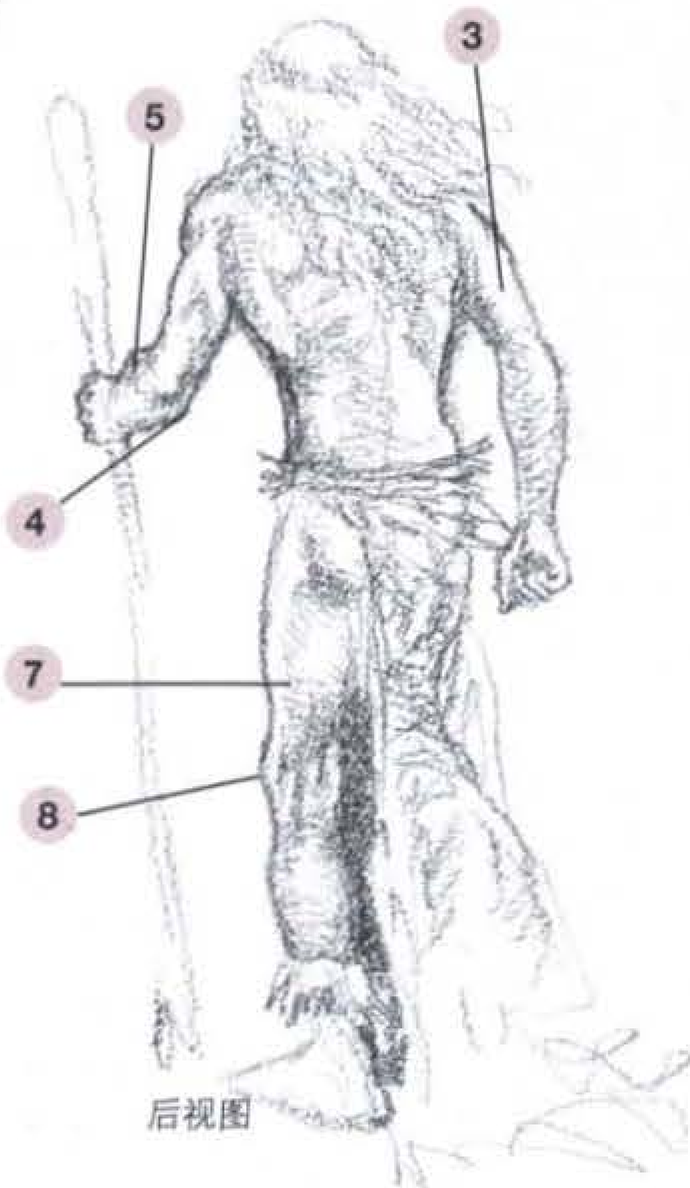


右视图

隐藏的力量
巫师年迈的外表，使人看不出他的力量和机敏。



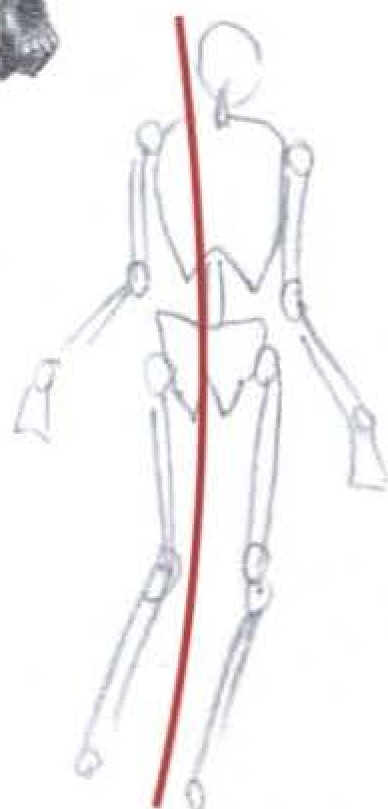
前视图



后视图

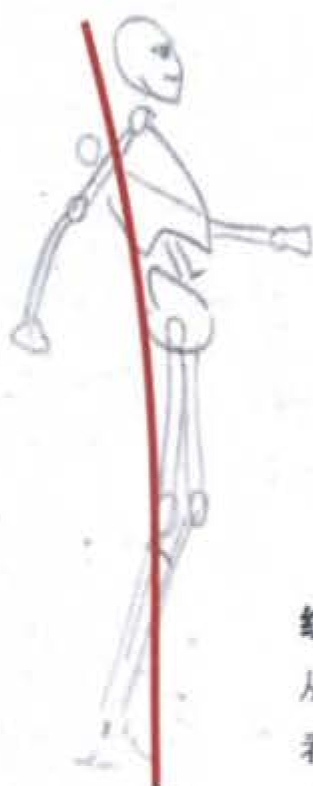
运动姿势

每一幅速写上面那条红色的运动曲线，标示出了角色运动的方向，让角色看起来更有动势和活力。运动曲线一般通过盆骨和腿，不过你也可以根据自己的需要进行调整。

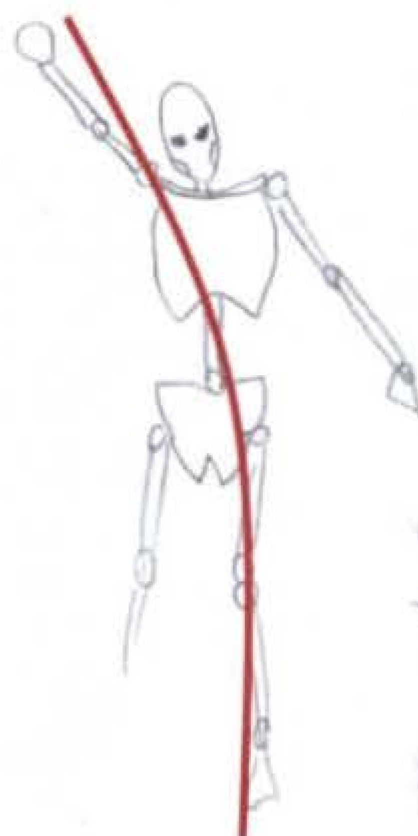
站立

巫师强而有力的肌肉，从背后也能看出来。



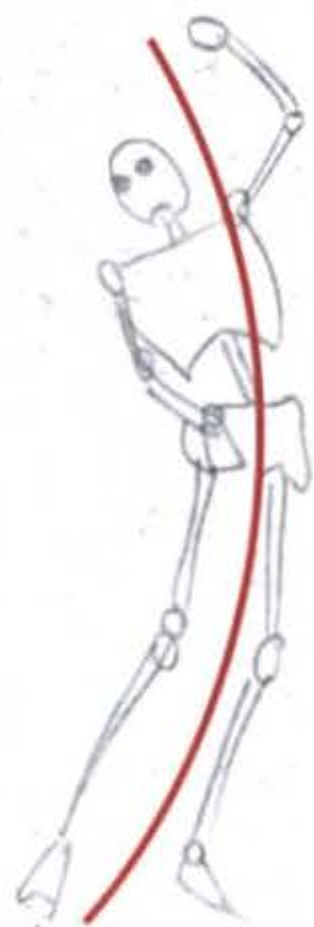

统帅

从巫师的姿势和神态就可以看出他拥有至高权威和强大力量。




插手

在这幅速写草稿中，我们依稀可以看到巫师肌肉发达的胸部和腹腔。他的胳膊细长，但是很有力，他的腿也一样。



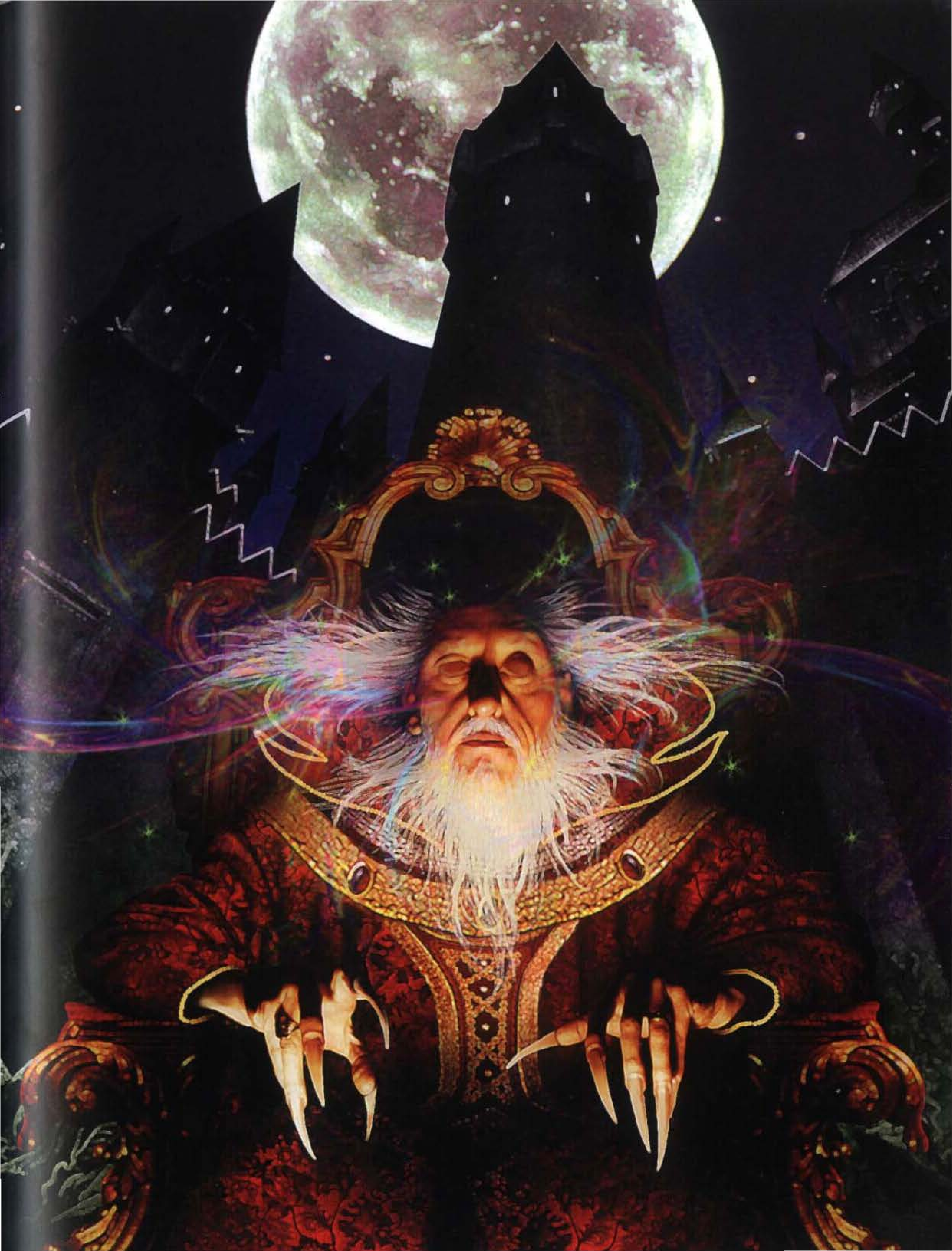

胜利

这可是巫师的经典动作，他左侧的背阔肌很明显地拉伸了躯干，使得角色看起来紧绷着。

相关图片 ▶

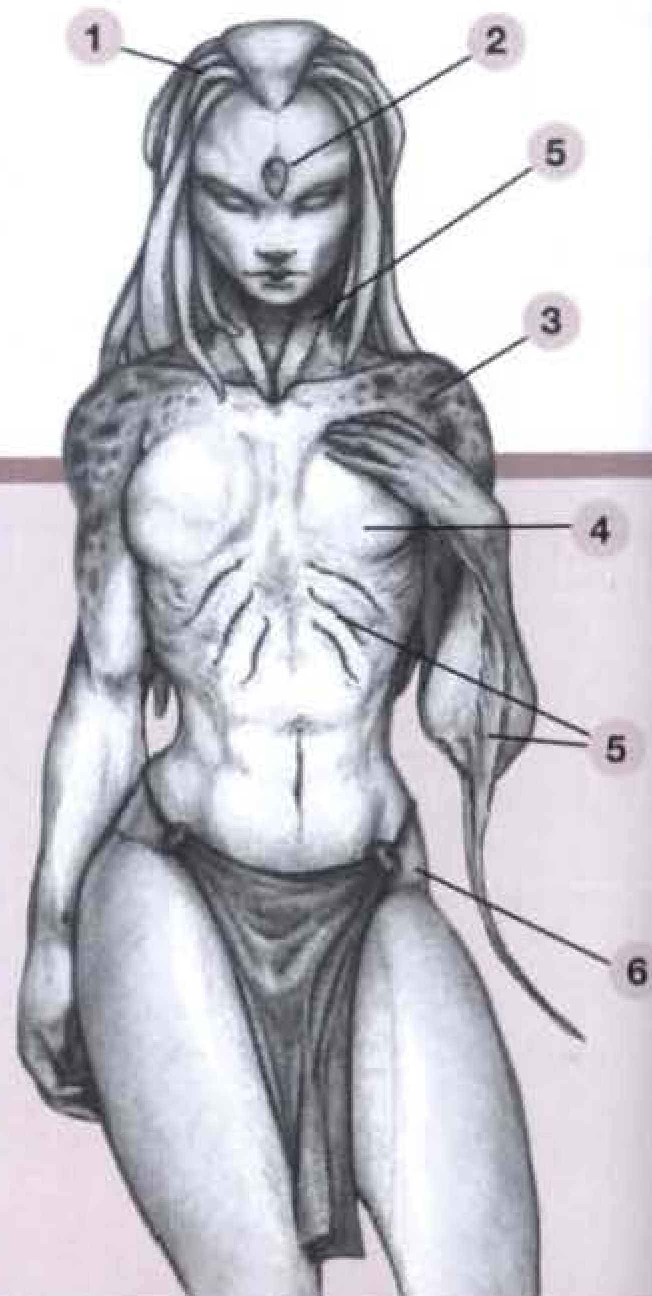
马丁 · 麦克那（Martin McKenna）

注意一下，场景设置影响着角色带给我们的感觉。比如说，把同样的角色放到 19 世纪 70 年代的蹦迪厅中，还能有这么强烈的魔幻感觉吗？



卡律布迪斯 来自另一个世界的女人

卡律布迪斯的样子非常奇怪，撩人，又带有萨满教巫女的妖气。她身上有每一个奇幻艺术家想在异族女子上找到的特征，尽管她的身体还是根据女英雄角色来构造的。不要被那些怪怪的细节引开了注意力，要把精力集中在基本的外形和关节的连接上，这样才能创作出真实可信的角色来的。



角色特征

1. 异族的“头发”——一条一条的粗肉团。
2. 额头上的斑纹——类似这样的个性化特征会让人物更加丰满完整。
3. 皮肤上的斑纹让皮肤看起来更加坚韧、自然。
4. 皮肤一点都不松懈——在胸部表现得尤为明显。
5. 在躯干和脖子上有腮，在前臂上有鳍。
6. 削肩、宽臀，和女英雄角色的形象很相似。

脸部表情

卡律布迪斯的“肌肉”看起来和我们平常所说的肌肉不一样，是由更肿胀的物质组成的。它能够带来更强大的力量，但是却让脸部表情变得贫乏。我们只能通过一些细微的表情变化，来观察隐藏于冷酷外表之下的内心世界。



◀ **45° 角，侧上方**
粗糙、微皱的眉毛表明她满怀心事。



▶ **从侧面看，仰视**
一些小细节，比如嘴角微微地向下撇，可以让她换上一副生气的面孔。

前视图

后视图

左视图

顶视图

多角度视图

这些不同姿势的角色速写向我们展示出：根据角色姿势和艺术家观察视角的不同，肌肉形状会发生相应的戏剧性变化。



◀ **侧后方**

注意脖子上方的腮，在躯干上也有类似这样的腮状物，尽管是生造的，这些特性也要看起来合情合理。

海中异族

第一眼看到这个异族的身体，就给人强烈的奇怪的感觉：她有罕见的皮肤和肌肉，像蛇一样一条一条的“头发”。发光的眼睛具有戏剧化的风格，使得整幅画面更加完善。





▶ **从上方**

观察一下她的“头发”排列得多么紧密——奇幻艺术要鲜明，没有折中之道，所以要放开胆子去创作。

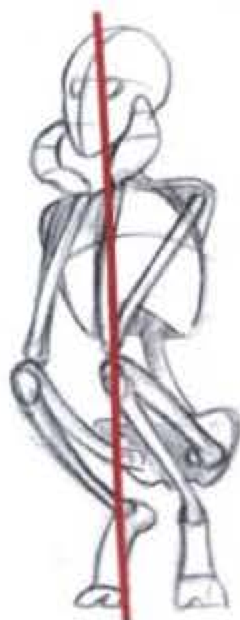
运动姿势

在这里，画家为卡律布迪斯增添了一个新道具——鱼叉，用来体现她与海洋之间千丝万缕的关系。不过，在添加新物件的时候要特别注意，要始终保持角色特征的一致性和关联性。否则，你笔下的角色有可能会变得面目全非，或者缺乏真实感和可信度。

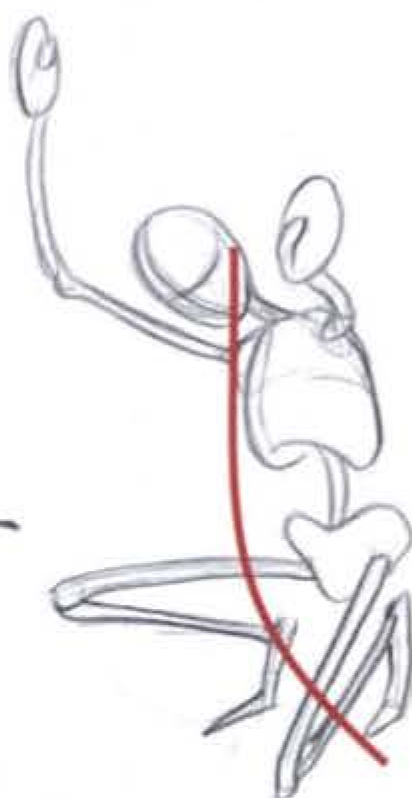


休息

注意一下，角色的头发缺少一般头发的跟随运动，而作为装饰用的鳍正好可以弥补这一点。

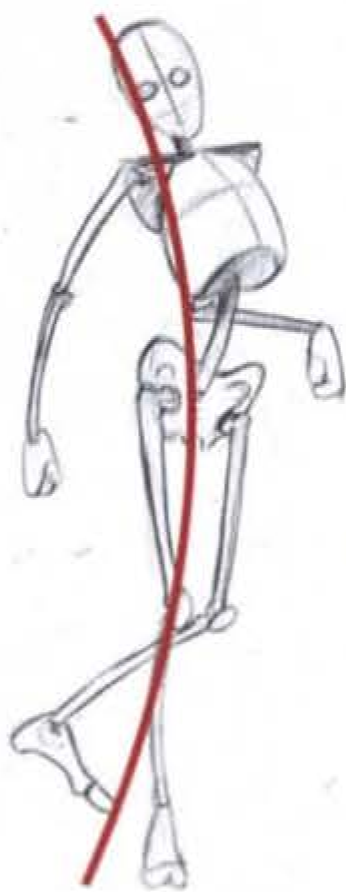






下蹲

角色的反抗和力量可以通过她的眼睛和手部姿势体现出来。

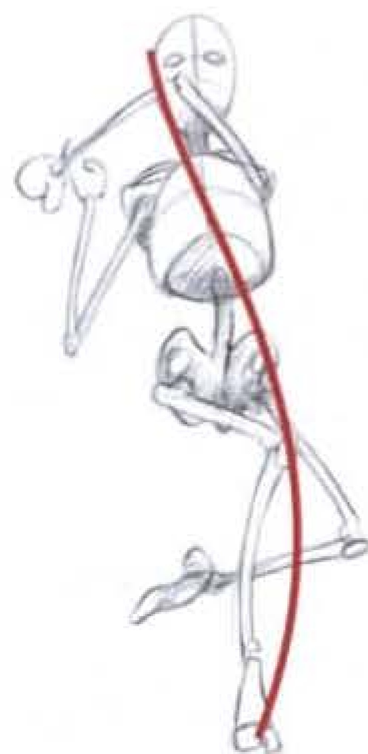




站立

左臂极度缩短，让姿势看起来更加舒服、更加真实。





投掷

手和脚的姿势证明，为了使出力气，身体紧绷着。

相关图片 ▶

乔·卡尔金斯(Joe Calkins)

角色是来自另一个世界的，不仅仅她身上的颜色很奇怪，身后的混沌背景也是属于那个世界的。



Mk2 女性机器人

Mk2 型机器人是边区机动队（MOUT）系列战争机器人中的第二代服役机器人。她们的特点是快速敏捷，在非正规军战斗中，Mk2 型机器人经常以惊人的速度突袭，对于软目标（防范薄弱的公共场所等）和硬目标（政府或军事设施等）的攻击都很有效。





角色特征

1. 脸是一个塑料面罩，眼珠能够旋转，瞳孔能够放大或缩小。
2. 长长的脖子能够 360° 旋转，保证更开阔的视野。
3. 头发作为散热器使用，在高速运动的时候散发蒸汽。
4. 突出的触角内安装着无数传感器。
5. 长长的、像昆虫一样的手臂，末端是两个合金钳子。
6. 虽然与地面的接触面积很小，但是回转仪的应用增加了稳定性。

机器人的外貌

Mk2 型机器人外形非常优美，但是她们在行动中非常直接。以非常快的速度进行直线跳跃和突进。尽管外形显得很瘦长，但是她们的四肢也像人类的那样弯曲。



◀ **从后面看** 头上的镶片可以翻开和旋转。从这里能够看到里面的系统和传感器，根据需要，还可以调节开口的大小、选择不同的视觉区域。



▶ **从侧面看** 可旋转的眼珠以及长长的脖子，明显地体现出 Mk2 的昆虫特性。

多角度视图

在绘制机器人的时候，我们要特别细心，因为它们和一般人类构造不同，它们的“皮肤”是非常坚硬的。而昆虫具有外骨骼，坚硬得就好像披了一身盔甲一样，这正是创作者的灵感来源。Mk2 身上具有不少昆虫的特征，参照昆虫设计的机器人，在关节连接和身体结构上看起来更加合理。



► **头发** 头发分成四部分，比起身上的金属片来说，头发的运动相对自由一点。不过 Mk2 喜欢把它们拂到身后，这样不会妨碍她的行动。

◄ **手臂** 长长的，长得像昆虫的手臂，外面包着厚厚的防弹护套。



重金属风格的女人
Mk2 的外形是昆虫、人类和机械的混合体。

运动姿势

Mk2 是为了战斗而造的，她的身体构造能够最大限度地发挥战斗力，既能攻又能守。同时，她女人型的外表也是一个 “ 武器 ” ，能够迷惑对手，延缓来自人类战士的反攻。



防御

Mk2 的两条手臂交叉挡在面前，以抵御连续的轰击；她的一条腿支在后面，既能固定身体，又能缓解震荡。



射击

Mk2 把手臂旋转到身后，既可以露出藏在体内的镖弹枪，又可以把头发拢到身后，避开喷射出来的炮弹壳。



猛刺

Mk2 紧贴地面，向着对手果断地猛冲过去。



跃起

在跃起的过程中，Mk2 手臂弯曲的角度是人类无法做到的。

相关图片 ▶

基斯 · 汤普森

在现实世界中，设计往往要讲求实用性，因而限制了设计师的很多想法。不过在奇幻世界中就不用顾及那么多了。这幅作品中的女机器人的构造也许不那么严谨，但是她酷酷的曲线，配上华丽庄严的装饰品，却是那么迷人。



克尔恰 女巫

克尔恰曾经被男人欺骗过，所以她动用魔法的唯一目的就是为了报复。她诱惑英雄们离开追求真理与正义的道路，然后用咒语把他们变成动物。对于中了圈套的人来说，色西外表甜美又清纯，但清纯善良只是装出来的表象。她只是利用无人能挡的魅力，把男人拖入早已布下的陷阱中，最后把他们变成牲畜。



角色特征

1. 深色的头发和披风。
2. 夸张的曲线。
3. 类型化的手，有着又长又细的手指。
4. 肋骨比一般人小。
5. 臀部的位置比一般人高。
6. 超级细的手腕和脚腕。

手部姿势

巫女的手是她的武器，手可以用来刺杀敌人，当然了，也可以边念咒语边用手来施展罪恶魔法，所以对于巫女来说，手很重要。首先参考你自己的手，然后再赋予它们个性：通过这个方法，你可以画出具有正确比例和透视的草图。之后，再把一些特征加上去，比如细长的手指。这样，一双有特色的手就完成了。



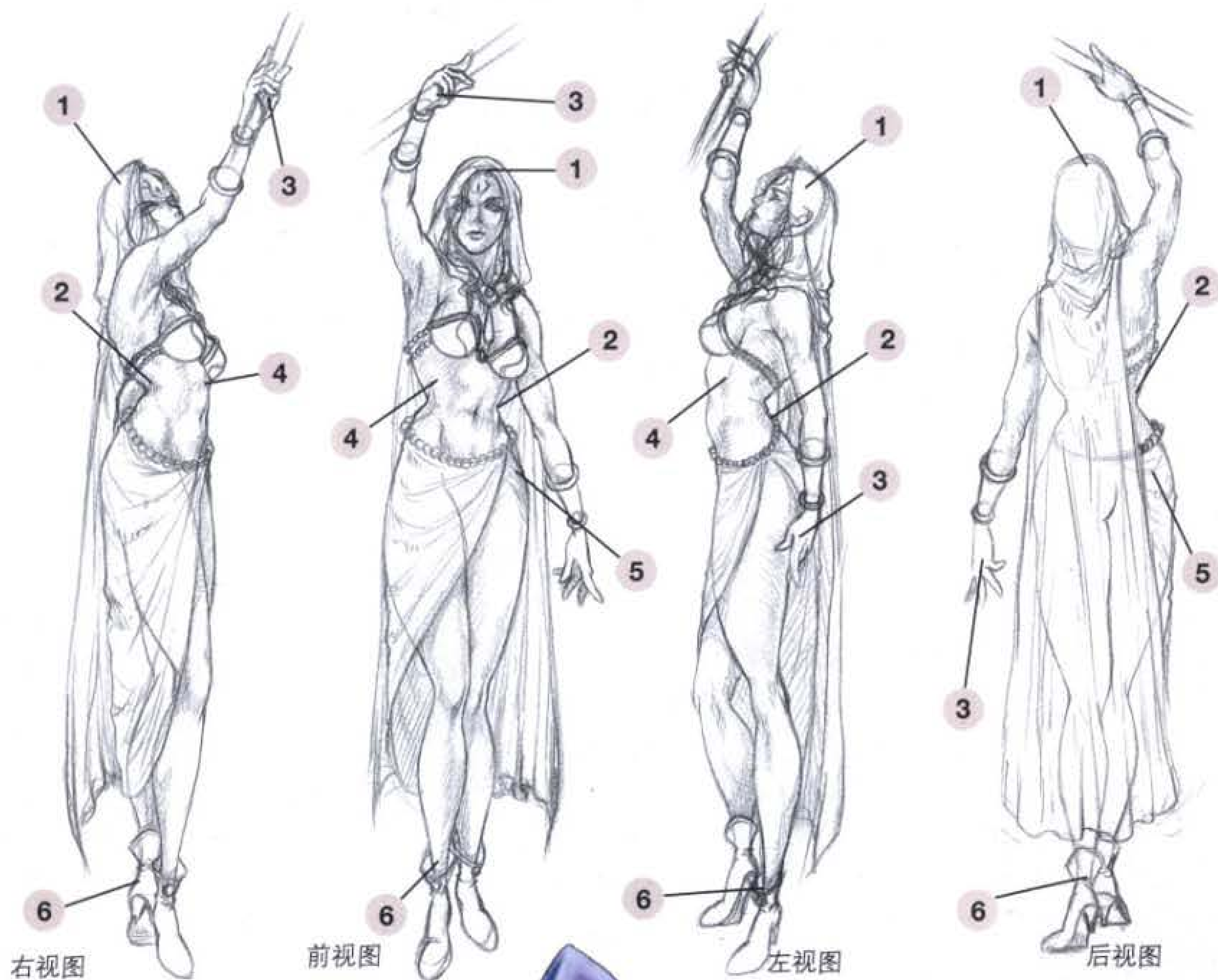
◀ **从侧面看，俯视** 稍微有些扭曲的手展示了这个可爱人儿的丑恶本质。



◀ **45° 角，仰视**手格外地纤细和柔软，配合这样的姿势和动作，效果更加明显。

多角度视图

注意一下，克尔恰的身体光滑而圆润，但是脸却很清瘦；她的手和脚都是长长的，相对来说，头却比较小。色西穿得很少，给人留下了无限的遐想空间（这一切都是为了更好地迷惑她的异性猎物）。



◀**从上面看**
角色身体上的每一个部位，都应该展现出或烘托出角色的某一部分特性。在这里，每一个造型都应该保持角色本身细腻而有光泽、充满女人味的样子。



▲ **从左侧看** 奇幻艺术中的一条既定法则是：角色越邪恶，姿态越扭曲。只要改动一些小细节，比如手指的位置、衣服和头发的摆动方式，就会产生极大的差异。



▶**从下面看**
翘起的兰花指、戴在细手腕上的手镯……类似这样的小细节，是强化人物特征的好方法。



到这里来 浑身洋溢着性感与美丽，她生而是个蛊惑人心的人。

运动姿势

创作这个人物的时候，画家参考了新艺术主义的装饰艺术式样以及舞蹈家的舞姿。虽然色西的舞蹈动作是在真人的基础上创作的，但是奇幻人物和真人还是不一样，比如她的四肢特别长，身体的曲线特别夸张。

跳跃

当色西跳向你的时候，注意她的手臂看起来好像变短了。这是透视的缘故，如果再夸张一点，会显得更有速度感和运动感。



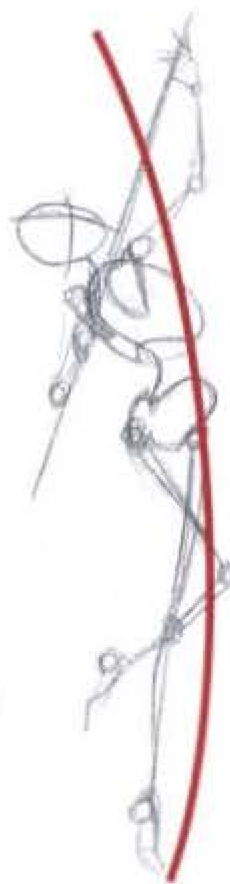




单膝跪下

你应该可以想象得到，当色西翩翩起舞的时候，男人们都会欣喜地凝视她的每一个动作，浑然不知道自己将会被害。





向上够

这个画面强调了色西圆润的身体和消瘦的脸、手、脚之间的对比。



站立

这个画面强调了色西夸张的身体比例，同时画家还让她微微翘起臀部，这个简单的动作很有效，色西因此变得更有诱惑力了。

相关图片 ▶

米歇尔 · 卡宁汉 (Michael Cunningham)
在这幅画面中，画家把女巫诠释成了这个样子——惨白的皮肤、瘦骨嶙峋的外貌、像爪子一样张开的双手、穿着深色的外套，一切都是为了让她看起来更加阴险邪恶。



布鲁特斯 大块头

布鲁特斯的背非常宽，手臂非常粗——他稍稍前倾的姿势就像一只大猩猩，这样的姿势能够让他更好地展现自己又多又壮的肌肉，并且让巨大的斜方肌看起来更加夸张。与巨大的身躯相比，布鲁特斯的脸显得很小，下半张脸似乎已经埋进了躯干之中。他穿的很少，类似这样的大块头造型，一般有六英尺到七英尺半那么高。

脸部表情

布鲁特斯的每一个表情都必定让他的对手不寒而栗。这个好战的硬汉子，甚至想用他的目光杀死你。

◀ **从侧面看** 在侧面画像中我们可以看到布鲁特斯塌陷的鼻子、突出的下巴，以及突出的眉骨、深深的眉毛。浓重的阴影把角色笼罩在沉思之中。



◀ **从上面看**

正面、微微有些俯视，这是处理奇幻艺术中野蛮人的惯用角度——他好像在说："去死吧……"



▶ **从左前侧看，俯视**

半侧、微微有些俯视，从这个角度能够清楚地看到布鲁特斯粗犷、厚实、几乎成方形的头骨。



别惹我！

这个姿势告诉我们，布鲁特斯已经难以抑制住侵略的欲望。



◀ **从下面看** 这个角度有一种压倒性的气势，布鲁特斯既展示出他的高度，又展示出他的块头。下垂的嘴角体现出自满与轻视，带有示威性的眉毛紧锁着，仿佛有很多话要说——这是一个充满了自信的画面。





左前视图

角色特征

1. 斜方肌十分发达，从头骨处延伸，向前越过肩膀，向后到达背的中部。
2. 永远都紧紧皱着眉头，眼珠像两颗嵌进去的玻璃珠子，射出冷冷的杀气，宽宽的塌鼻子，下垂的嘴角，咬紧的下颌。
3. 一个真正的大力士，才会有这么巨大的肱三头肌。
4. 比例让人叹而观止的背阔肌。
5. 厚实、有条纹的胸肌。
6. 厚厚的股直肌。
7. 粗大的腿肚子。



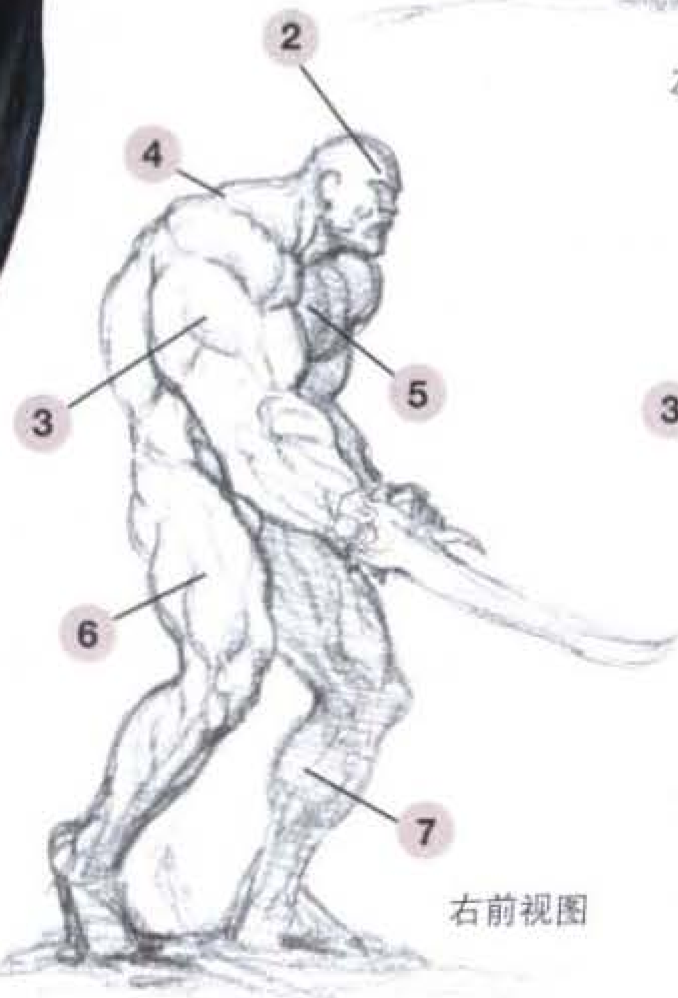
多角度视图

从各个角度观察“大块头”，我们再一次惊叹于他发达的肌肉。他的肌肉主要集中在三个区域：

1. 背阔肌：让他的背部显得格外宽阔，呈现经典的倒三角体形。
2. 肱三头肌：在手臂上形成巨大的肌肉。
3. 斜方肌：在他的脖子和肩膀部位隆起，使得他就像一只耸起肩膀的恶犬。



左后视图



右前视图



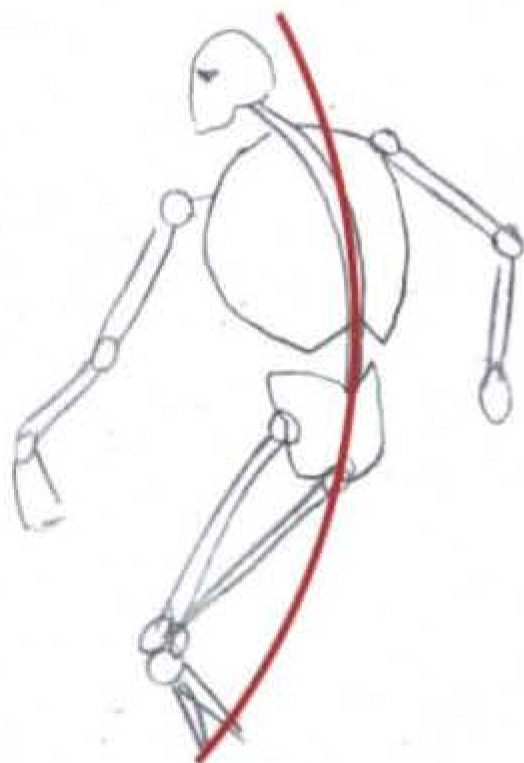
后视图

运动姿势

不管是静是动，都充分体现了大块头的完美体型，他的每一块肌肉是那么夸张、那么棱角分明。

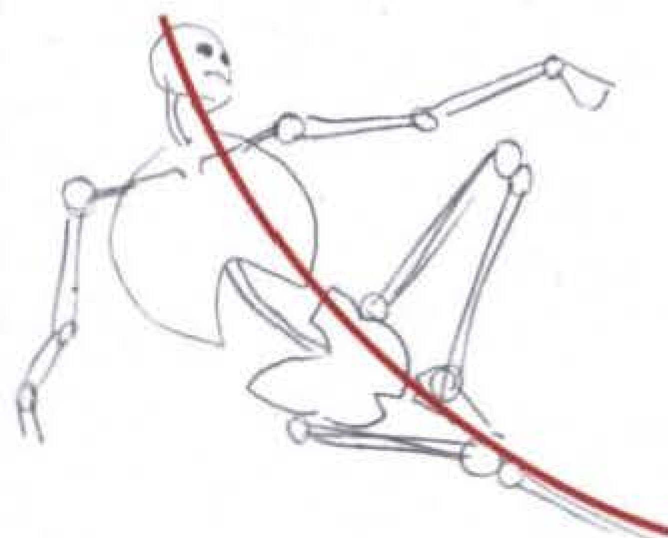
蹒跚

对于笨拙的角色来说，背部刻画尤其重要。这个画面清楚地描绘了背廓肌，还展现了其他背部肌肉是怎样隆起并相互挤压的。你还可以看到当胳膊向上举的时候，三角肌（肩膀上的肌肉）会牵伸到背后。

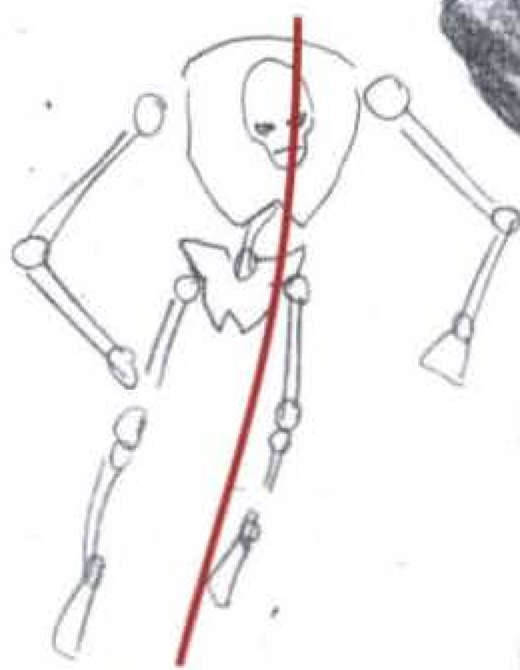


躺

亚当是上帝创造的，而大块头只能自己创造自己。这么多壮硕的肌肉都是他一丝不苟地训练出来的，这一点让他非常自豪。在这个经典动作中，我们依然可以看到宽阔得吓人的背阔肌和窄到不可思议的腰。即使是休息，大块头也给我们留下了深刻的印象。







一跃而起、投入战斗

这个姿势向我们展示了，只要将速度与灵敏度把握得当，就算是这么一个庞然大物也有优雅的时候。



相关图片

米歇尔 · 卡宁汉

注意大块头粗壮的手臂，主要的肌肉群是怎么相互配合的（肱三头肌和肱二头肌），又是怎么通过它们的连接和隆起来构成一个比较让人满意的整体形状的。



赫米娅 长着翅膀的审判者

赫米娅的创造者是一位卓越的祭司。祭司通过受过祝福的象牙以及骨头，借助法力将她铸造出来。赫米娅的任务是铲除世间邪恶，有很多声名狼藉的男人倒在了她的短刃之下。越是杀戮，她越是看到满眼的腐败、堕落与不道德。很快，连她的创造者也发现自己成了赫米娅审判的对象。



多角度视图

赫米娅的身体结构适合飞行，她身上穿着由皮革、布和漆器织成的盔甲。为了增加真实性，赫米娅的翅膀画的很大，这样可以在飞行中支持她整个人的重量。事实上，翅膀也是她的两只“手臂”，所以翅膀的关节应该安在肩膀上，而不是后背下方。注意一下飞行类的人物有多高。当在地面上休息的时候，她的翅膀也应该像手臂那样向内弯曲。

角色特征

1. 翅膀是她最有力的“臂膀”。注意一下，她的面容有些憔悴——虽然她生来就是一个战士，但她不是活力四射型的，而是略显疲惫。
2. 大大的眼睛，显出的不是无知，而是无所不知。任何东西都不能从她眼皮底下逃走。
3. 瘦瘦的骨架，基本上没什么明显的肌肉，因为她不需要亲自参与战斗——只是做出裁决。
4. 瓷器般洁白的肌肤映衬出她的纯洁。

脸部表情

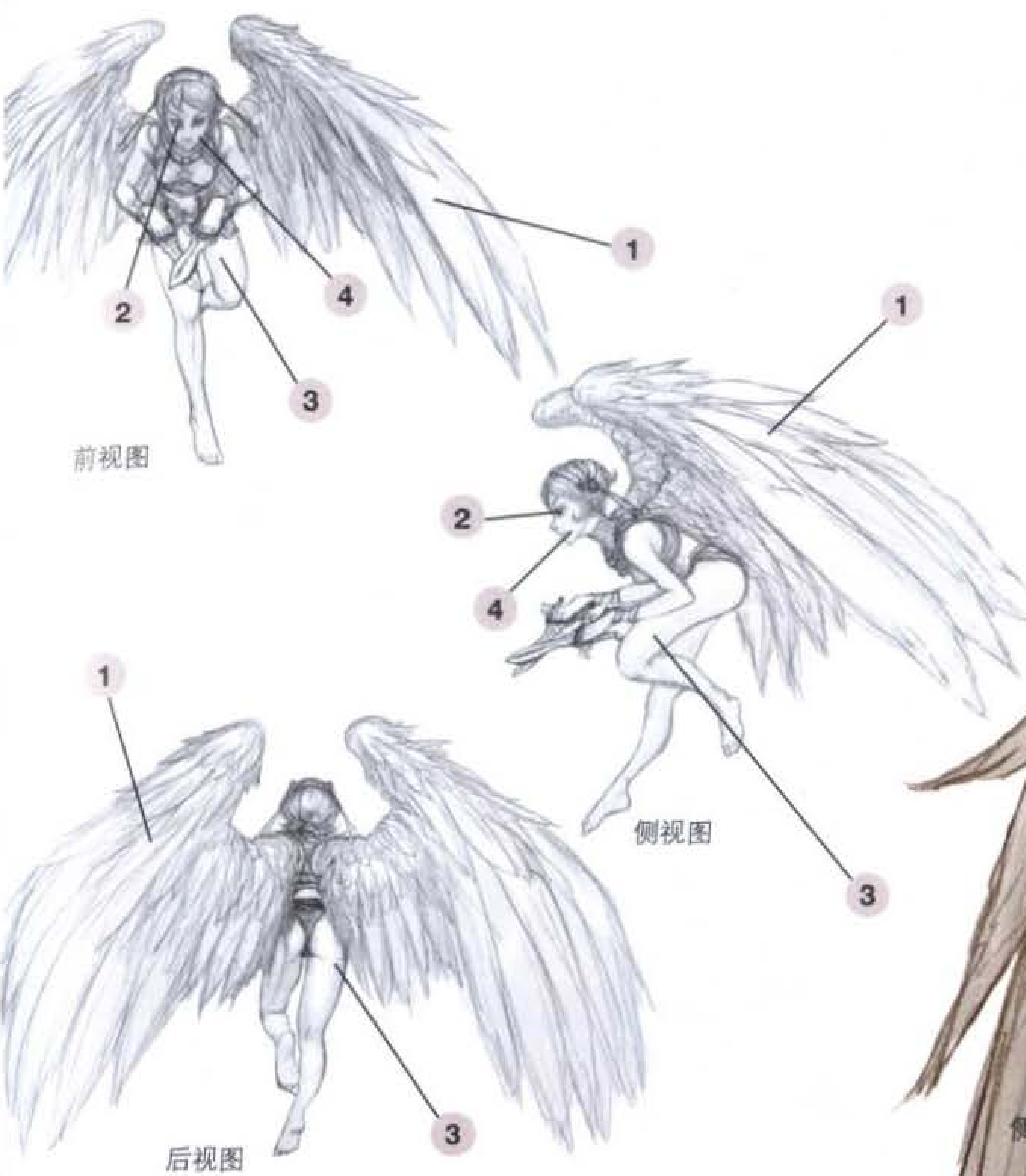
大多数时候，赫米娅脸上挂着神秘的微笑——就像蒙娜丽莎一样让人迷惑难解。赫米娅脸上的表情告诉我们，她自有自己的决断方式，绝不会受社会的影响。





▶ **仰视** 赫米娅头上的头饰，既能强调她注视的方向，又能强调她在空中的动作。

冷面无私的判决 赫米娅从来不曾停止扫射的目光，不管到哪里，她都不知疲倦地搜索着世间的丑恶。



侧右视图



▲ **从侧面看** 赫米娅的大眼睛微微向边上斜视，使她的脸带上了一种像猫觅食一样的狡猾神情。

▲ **俯视** 赫米娅身上穿的盔甲很轻便，不会限制她的任何动作。



◀ **握着短刃的手** 赫米娅手中握的短刃很精致，反映出她的女人味，同时也很有杀气。

运动姿势

飞行动作可以让我们接触到有趣的新风格和新构图。整个人物姿势也不一样，在地面上时，腿是承重的，而在空中，腿主要的功能是保持平衡。先画好简单的 “ 骨骼模特 ” (这个步骤非常有用),接下来你就可以比较轻松地画出诸如俯冲和翱翔之类的空中特技动作了。



翱翔

赫米娅在天空中飞翔，她的身体呈流线型，腿并得直直的，手臂紧贴在身体两侧。



攻击

赫米娅手中握着短刃，利用她的速度和冲力，毫不费劲地解决掉被她判了死刑的人。



俯冲

赫米娅的手已经抬至胸前，做好了攻击的准备，她是为了执行死刑而来的。

相关图片

詹姆斯 · 里曼

这个既美丽又让人恐惧的角色，有着和赫米娅一样象牙白色的肌肤和大大的、锐利的眼睛。燃烧着的利剑、长角的头盔、黑色的铠甲和盾牌，以及拖在身后随风扬起的马尾，使人想起了《启示录》(《启示录》是全部圣经中最末的一卷) 中描述的氛围。



索万 狼人

狼人有狼和人的综合特性——绘画难点在于知道哪一部分应该表现出什么特征。一般来说，头部、小腿和尾巴像狼，躯干、手臂、大腿肌肉像人。



角色特征

1. 头部完全是狼的样子。
2. 头安在肩膀的前面，而不是肩膀的上面。
3. 手臂和躯干上的肌肉组织比较像人。
4. 狼的腿，但是能直立，甚至更像人的腿部结构。
5. 人的手，但是手指看起来更像两个大爪子。
6. 比狼的爪子大，脚趾头更加凸出。

脸部表情

一般来说，狼人是一种比较原始的生物，没有那么丰富的情感。它们的嘴巴和鼻子不能像人那样运动自如，很难变幻出种种不同的表情，所以画家会把笔墨放在眼睛上。当然，还有肢体语言。



▲**从侧面看** *张开的大嘴、裸露的牙齿——这是狼人的主要武器这些突出了他的个性，强调了他的威慑力。耳朵向后撑着，加强了整体的感觉。*



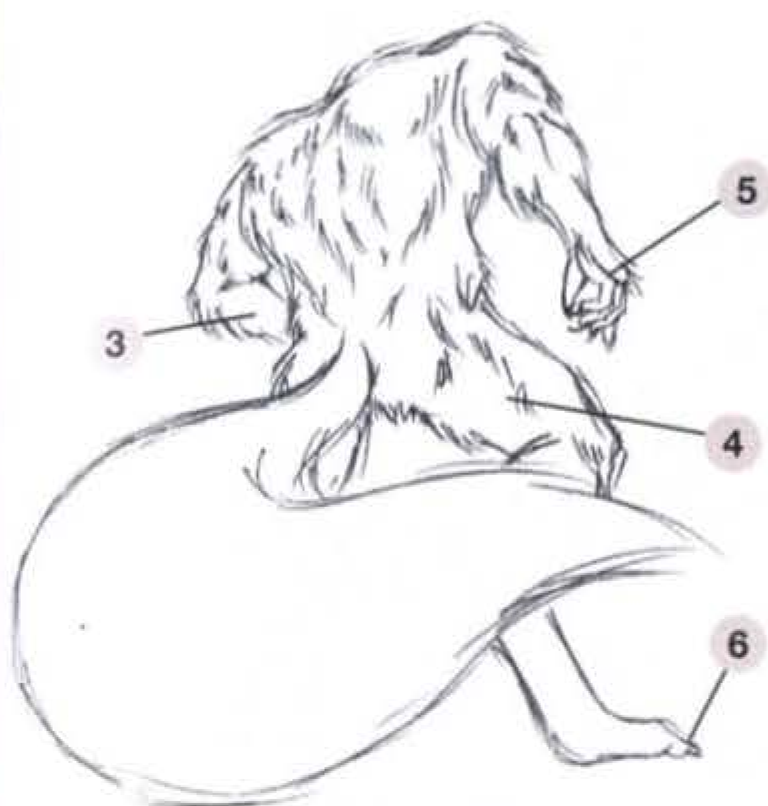
▲**从前面看** *我们经常可以从昏昏欲睡的家狗脸上看到这样的表情。为了正确画出狼人的脸部结构和外貌，你需要参考动物的头骨。*

多角度视图

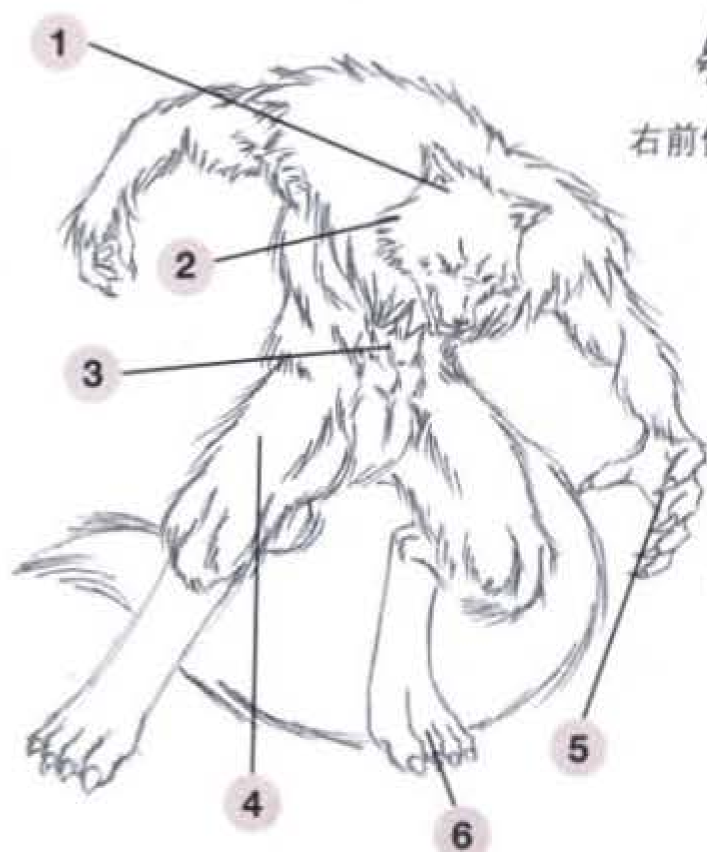
狼人的外貌与姿势有助于塑造他的性格。为了适应四足走路，他的脖子保留着狼的样子，长在肩膀前面而不是肩膀上面。突出的头部同时使得上背剧烈地弓起，从侧面就能看得到。另外，狼人的膝盖是弯曲的，但是从来不着地，所以他的身体必须前倾，这更增加了他想要吓唬人的感觉。



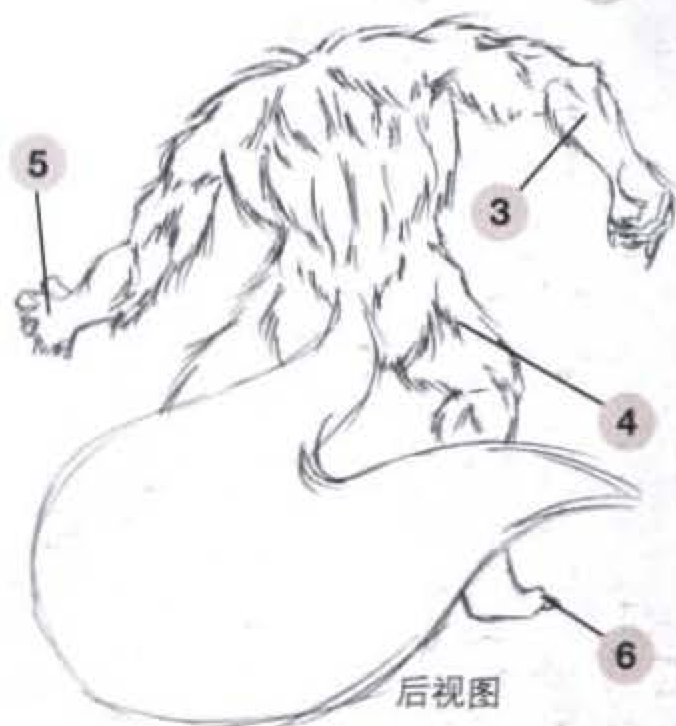
右前侧视图



右后侧视图



前视图



后视图



▶**从侧面看** *头部和身体的姿势为画面增加了几分剑拔弩张的感觉。狼人应该只是在打哈欠，但是事实果真如此吗？真让人怀疑！*



▼**45° 角侧面** *狼人皱着眉头、闭着嘴巴、竖起耳朵，他的表情很严肃。*



华丽的野兽 *画家用计算机绘图技术柔化了狼人的皮毛，让它们看起来更厚实、更有光泽。*

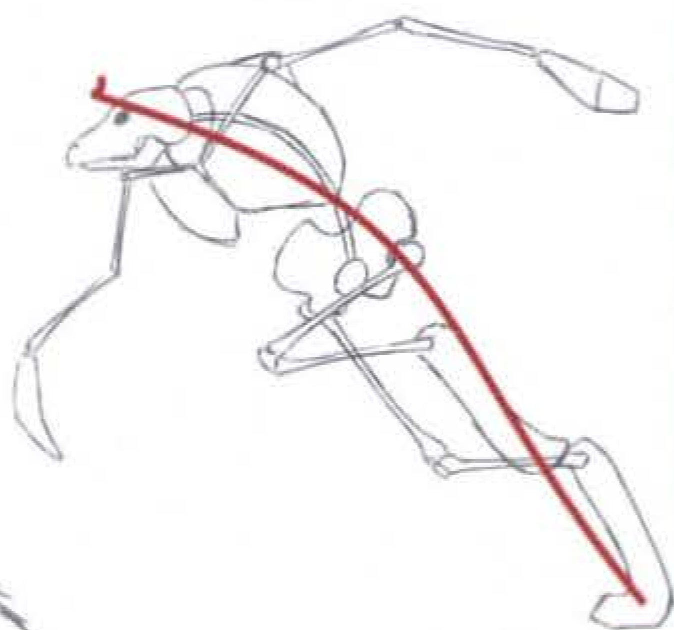
运动姿势

狼人是狼与人的混合体，这个特征很大程度上影响了他的所有活动。看起来，他很会在两种形式之间选择最有利于自己的一面，这意味着你既要会画人、又要会画狼。当然了，还要对两种形式进行融合，只要稍做改进，就能创造出这种既不是狼又不是人的生物，获得戏剧化的效果。



奔跑

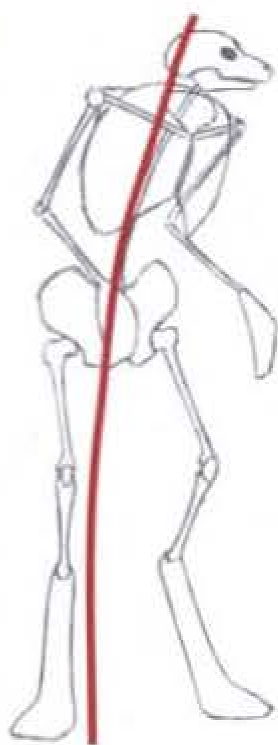
奔跑的时候，狼人倾斜得那么厉害，以至于让人觉得他是四肢着地。这个姿势给人以速度感，同时也保留了犬科动物的特征。





站立

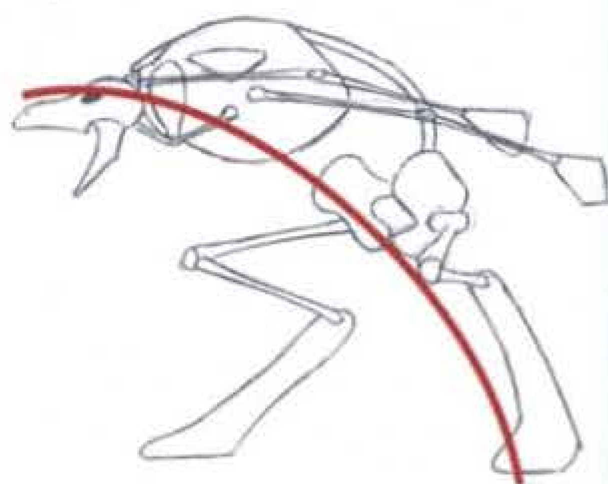
在这个画面里，他踮起后腿，站的笔挺，看起来更像是一个人。

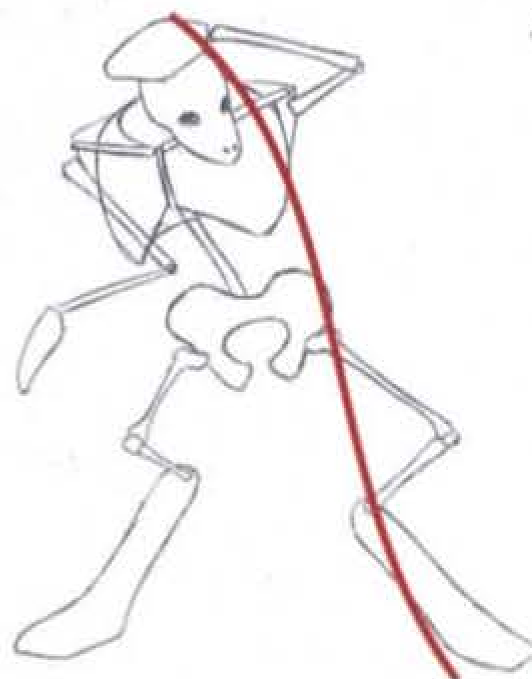




咆哮

在这个画面里，他的重心下移，看起来更像一个四脚动物。







抵御

这个画面中的姿势融合了人与野兽的特征，让人分不清这到底是人还是狼。

相关图片

马丁 · 麦克纳

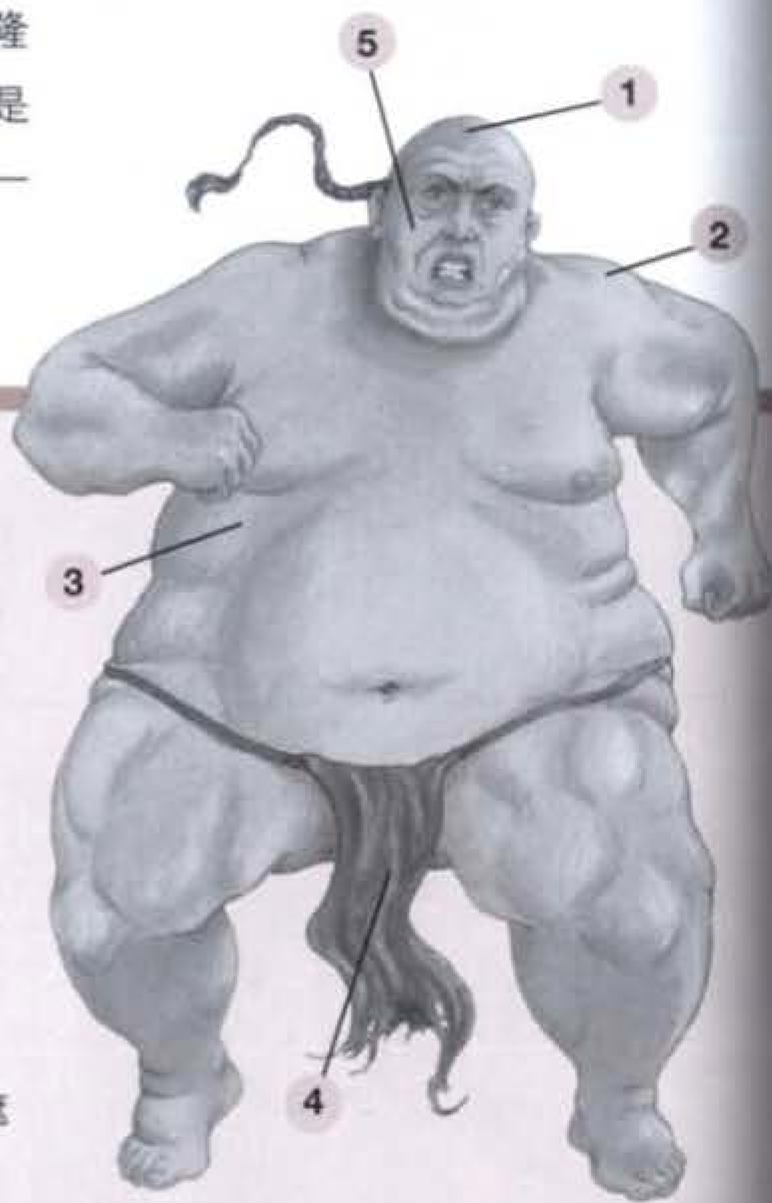
这幅画面中的狼人更像一匹狼而不是一个人。狼人是一种融合了两种生物特性的动物，可以在两种特性之间转化。你能够自己把握尺寸，根据创作意图来决定它到底是更像人还是更像狼。狼人毕竟和普通的狼不一样，即使在这幅画面中，它已经和狼非常近似，但是注意看它的脚，是不是和狼的爪子不一样?



木 胖子

胖男人借鉴了相扑运动员的很多外形特征。他身上虽然堆满了肉，但那都是肥肉而不是肌肉，所以不能像健美运动员的肌肉那样隆起。画这一类型人物的时候，要注意肥肉的褶皱和下垂的位置是否恰当；在运动的时候，还要把肌肉的追随运动和皮肤结合在一起，体现为一个整体。





角色特征

1. 脸上和头上长着细细的体毛——这一类角色的传统样貌。这里还在脑袋后面加了一条马尾辫，这样可以增加追随动作。
2. 手上和腿上的肉都很明显，不过都是软趴趴的大块肥肉。
3. 格外圆的身体，好像是一种病态的肥胖；其实身体足够强壮，能摆出各种有型的姿势。
4. 一小块具有“相扑风格”的皮制遮羞布。
5. 相对于身体来说，头很小，不过也都是脂肪。

脸部表情

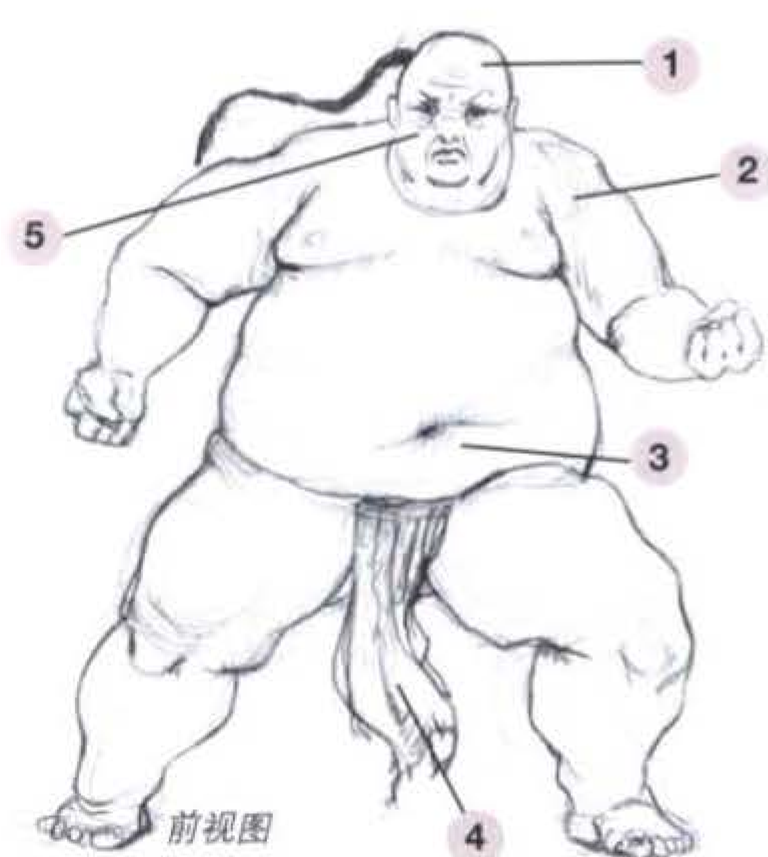
这一系列画面向我们展示了脸上的肥肉如何改变整张脸的比例。如果你没有掌握基本的头骨结构，可能就会在作画的时候遇到麻烦了。



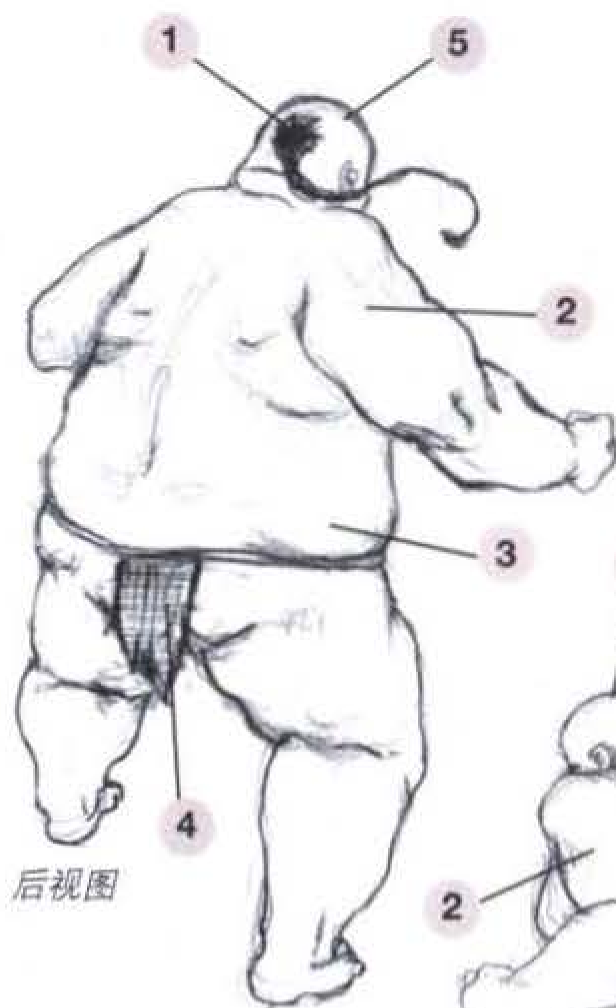
◀ **45° 角，仰视** *这个例子演示怎么画胖子的脸：首先画出头骨的大致外形，然后再加上下巴和两颊。*



▲ **从前面看** *通常情况下，眼睛在脸的中间部位，不过胖子的下巴有很多赘肉，所以脸上五官的位置应该比平常情况下高一些。*



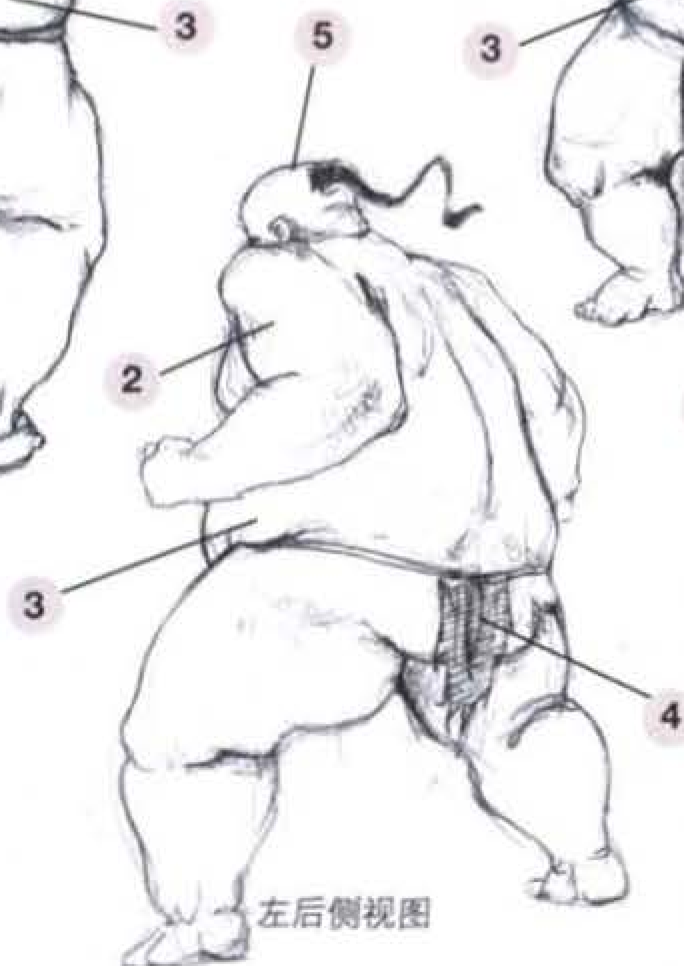
前视图



后视图



左前侧视图



左后侧视图

多角度视图

注意在每个接合面的凹陷处，肥肉是怎么转折的，比如下巴和后颈。如果掌握好这一点，建立了骨骼以后，你就可以很容易地为胖子"增加体重"——肥肉柔化了骨骼和肌肉的线条，它没有什么固定形状。不过要记住，肥肉可以产生追随运动，增加运动的感觉。同时也要记住，让每组肥肉群的边角都变得圆滑——皮肤上褶皱的边缘还是要使用有棱有角的线条。



◀ **45° 角，俯视** *画一个严厉的表情的时候，最好微微地夸张一些，否则他看起来仅仅像是不太舒服。*



▶ **从侧面看** *我们再一次看到和通常状况下不同的五官排列。想要画好这样的比例，这里可以提供一个小技巧：先不要去管双下巴，把它看成是脸部的附属，就和胡子差不多。接下来就可以按照正常的比例画出脸上其他器官了。*



胖男人 *在战斗中，木的超重量级体重是个先天优势。*

运动姿势

胖男人的身体线条主要是由堆积在身上的肥肉决定。要想画好这一类型的角色，有一个行之有效的方法可以在这里教给大家：首先画出躯干、上臂和大腿上大块的肥肉，然后再添加四周的小肥肉，最后将主要精力集中在皮肤的皱褶上。



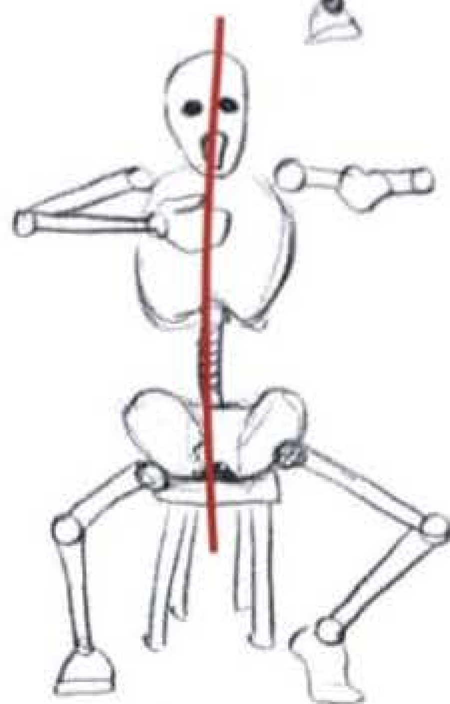
转动

注意一下，由于离心力的作用，腹部向外突出，看起来很真实。马尾辫和摇晃的赘肉增加了追随动作。



单脚跳

在皮肤上面多增添各种不同的褶皱，特别是人物正对或者背对着我们的时候，可以让胖子身上的肥肉分布变得不规则。马尾辫在这里再次发挥了作用，它的摆动加强了人物的运动感。

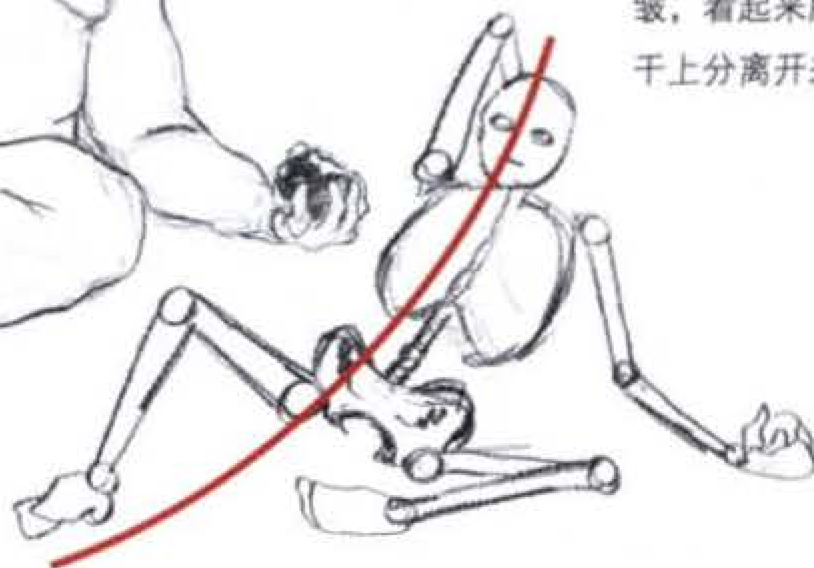




坐

这个画面强调出近大远小的透视效果。腿与躯干之间产生深深的褶皱，看起来腿好像从躯干上分离开来一样。





躺

身体歇下来的时候，肥肉显得更加发散。

相关图片 ▶

米歇尔 · 卡宁汉

这幅画面强调了胖男人庞大的体——他是那么胖，以至于整个页面都无法容纳，他的肥肉喷涌而出，毫不在意边框的束缚。



理发师的女儿

理发师是一个因公殉职的间谍，受她父亲的影响，小女儿接任了父亲的工作，她的样子有助于逃过别人的猜疑。孩子的主要身体特征是：头比较圆、比较大，四肢比较短、柔韧性比较强。

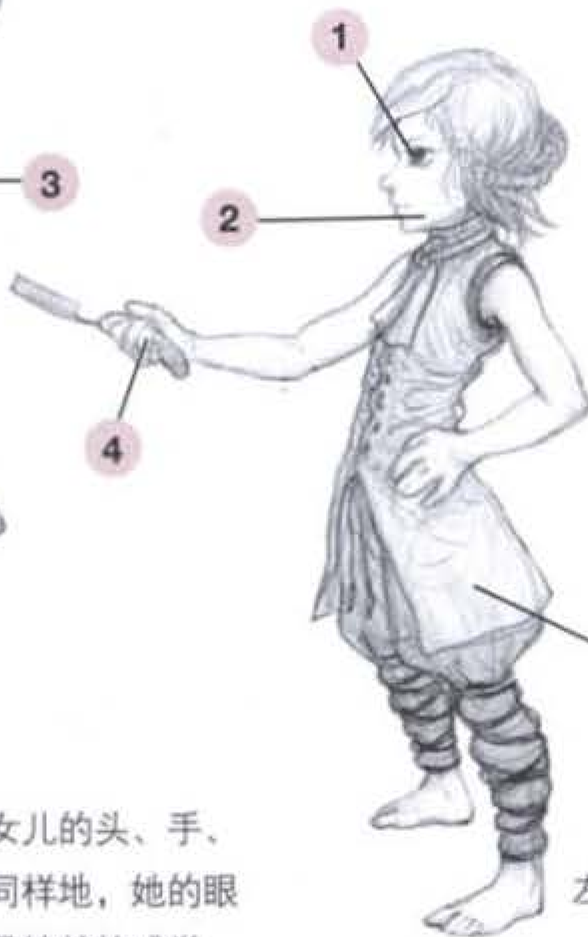


角色特征

1. 注意她的眼睛有多大——这是让角色显得更加天真无邪或者更加喜欢追根究底的惯用“法宝”。
2. 脸画得格外圆，皮肤没有一点瑕疵，增添了稚嫩的感觉。
3. 经过改装以后依然超大号的衣服，凸显她是个小个子。
4. 在小小的手中，什么东西都会显得很大，握起来的姿势也会有所不同。她细小的手指甚至不能攥紧手中的刮胡刀。



前视图



左视图



右视图



后视图

多角度视图

与成人角色相比，理发师女儿的头、手、脚在身体上的比例较大。同样地，她的眼睛也有些过大，给人以毛骨悚然的感觉，让她外表上的天真无邪变得可疑起来。



衣服

理发师女儿的脸部特征很鲜明、皮肤异常地惨白，虽然这些都能体现出她的角色个性，不过最能表达个性的还是这件奇怪、不同寻常的外套。

特殊的容貌

小孩子的角色，特别是小女孩，总是首先让人想到他们是天真无邪的。如果为他们加上一些嫌疑犯的特征和若干附属品，比如理发师女儿手中的刮胡刀，却能够成功地把这类角色变得不祥和阴森恐怖。





▲**从上面看**
一小撮软软的、柔柔的头发，就好像婴儿的毛发一样。简单的发辫是典型的小孩子的发型。

▶**从下面看**
大号的立领反衬出脸蛋很小。





◀**从侧面看**
小小的、微微上翘的鼻子，是另一个惹人喜爱的特征，这个样子通常让人觉得可爱、乖巧。



▲**手** 再一次，大号的衣服反衬出她的体形小巧。庞大的袖口几乎要把她的整只手都吞噬了。



冷酷的小孩

对于一个孩子来说，理发师女儿的外套实在是过于繁琐和细致了——小孩通常会穿更加简洁的样式。不过她的面无表情以及怪异的外表，和她的年龄极不相称，她可是个神秘人物。

运动姿势

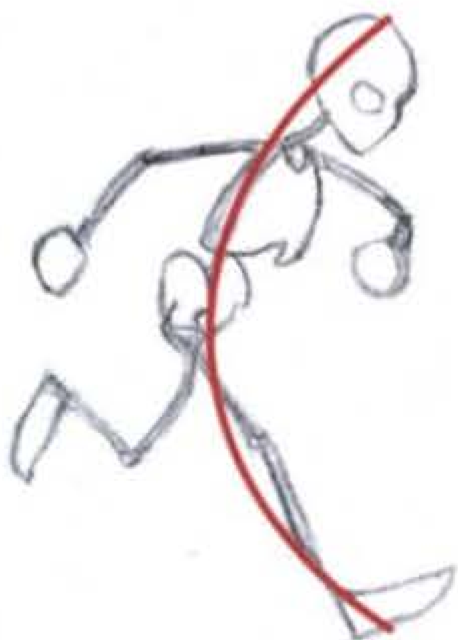
画小孩可是个艰巨的任务，不仅结构要准确，内在的气质也一样重要。孩子有孩子的姿势和行为方式。当然了，理发师的女儿不是一个普通的孩子，所以画家在她孩子的身体里面，有意识地注入了成人的行为模式。

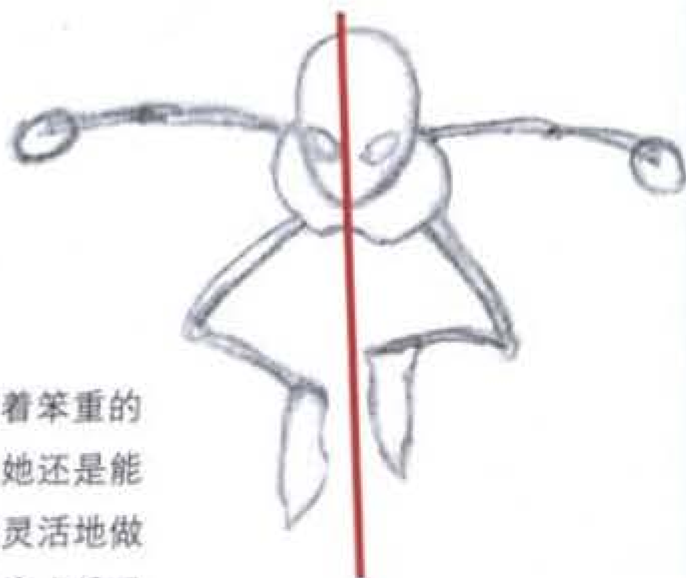


奔跑

注意一下，理发师的女儿始终是面无表情，这与她的年龄很不相称。





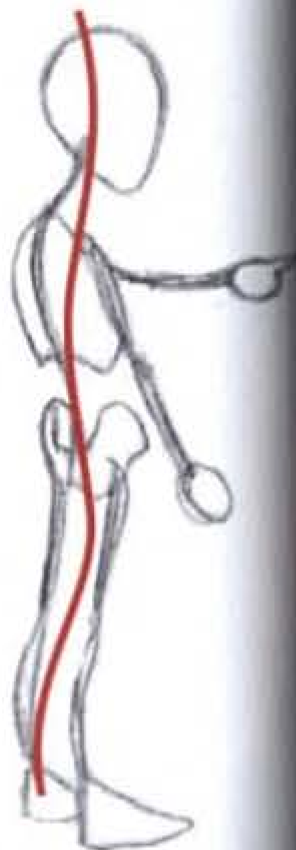


跳跃

尽管披着笨重的外套，她还是能够敏捷灵活地做出各种令人炫目的动作。

指

她的身体结构已经和成年人类似，比如看她的盆骨，就已经接近成年女性（一般来说，成年女性的臀部比肩膀宽）。不过她毕竟是个孩子，比例还是有所不同，相对于躯干和四肢来说，头、手、脚的尺寸比较大。









行走

她靠的不是速度与力量，而是机灵，在从事秘密行动的时候，一定要眼明手快。

相关图片 ▶

莉娅娜 · 穆勒（Riana MΦller）

画面中的小姑娘看起来是那么天真可爱；然而，她能在如此怪异的场景之中，面对外星生物而没有丝毫的惊恐，可见她并不是那么单纯的孩子，她的眼睛里面透出阅历世事后的成熟以及异样的自信。



格伦维尔 搞笑的助手

格伦维尔是个年迈的武士，性格乖戾、偏执顽固，不过他是战争中的好伙伴，是典型的英雄助手型人物。他很忠诚，笑得很快，出斧的速度更快。他长的矮墩墩的，很结实，有大大的“啤酒肚”和盘根错节的灰色胡子。



角色特征

1. 人到中年的格伦维尔依然不修边幅——胡子没刮；脸上还有污垢；饮食毫无节制，因此留下了让人印象深刻的“啤酒肚”。
2. 矮矮胖胖的，但是很结实——虽然肌肉有些松懈，不过一看就知道曾经经过高强度的训练。
3. 大腹便便。
4. 带有浓重“北欧海盗”风格的武器和穿着。
5. 差不多一般粗细结实的手指。

脸部表情

因为格伦维尔的脸大半都已经埋到胡子里面了，所以有时候很难看清楚他的表情究竟是什么样的。画家所运用的技巧就是将表情类型化，假定出若干种能够体现出格伦维尔性格的固有表情。他的表情大致可以分成这么几类：放声大笑、号啕大哭、滑稽地抬高眉毛和咆哮。



▼ **放声大笑**
格伦维尔在剧烈地大笑，眼睛边上都笑出了褶子，胡子随着笑声不停地抖动。这家伙总是非常爽朗，对很多事情都感到好笑，谁都有可能成为他恶作剧的目标。



▲ **从侧面看**
紧锁的眉头，一副难以置信的表情，非常滑稽。



前视图



右后侧视图



左视图



后视图

多角度视图

这些画面强调了肥肉与隆起的肌肉之间的对比。腹部、胸部有一些脂肪，而四肢和后背的肌肉群则非常清晰、棱角分明。



◀ **45° 角，侧面** *他的表情几乎全部靠眼睛来表达。这就要看画家的技巧是否娴熟了。*



战斗的日子 *他的状态应该看上去更好一些，就像他曾经那样；不过格伦维尔是一个不会屈服的武士，如果在维护正义的老式战斗中，他的体型并不会成为障碍。*

▶ **从前面看** *透过重重的眉毛，格伦维尔用一只眼扫视着四周；乱糟糟的胡子也在表达他的个性。*



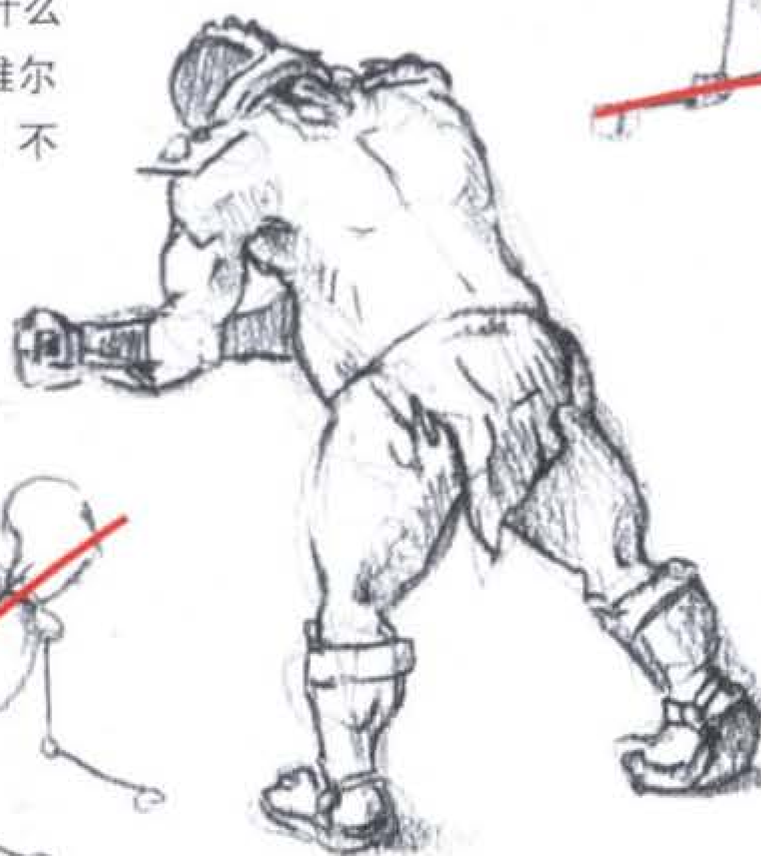
▲ **从下面看** *看起来这个坏脾气的老头正预备作一番冗长的训诫，他的眼睛瞪得和铜铃一样，又是一个相当搞笑的表情。*

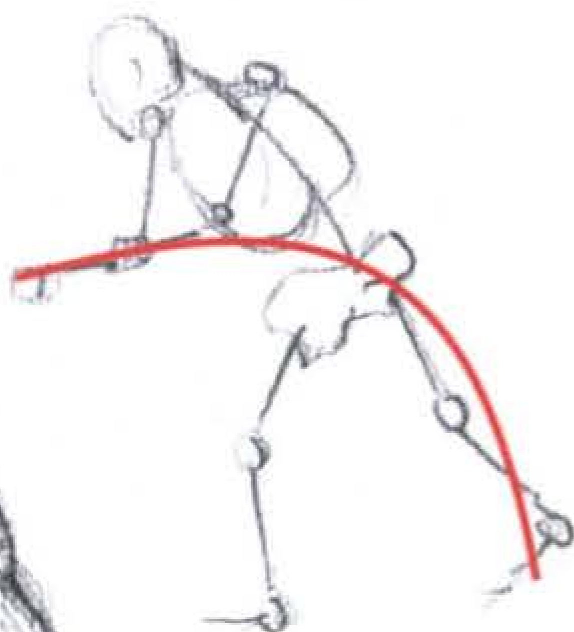


运动姿势

格伦维尔的身材矮而胖，这意味着他很难做出什么优美的动作，甚至往往举止滑稽。所以在描绘格伦维尔的动作时，不能套用其他人的模式，应该有所创新。不管怎么样，你应该记住一些重要的法则。





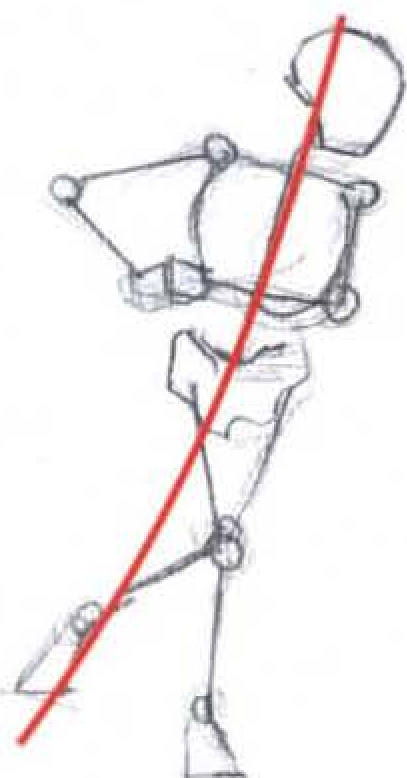


拉

在这个画面里，身体显得有些笨拙，右腿的膝盖微微抬起。身体的姿势表明他现在正在拉一个重物，而且很吃力，表现得很有真实感。

准备好战斗

格伦维尔发福的身体限制了他的很多动作，所以姿势不能太夸张。这已经是他能达到的极限了。

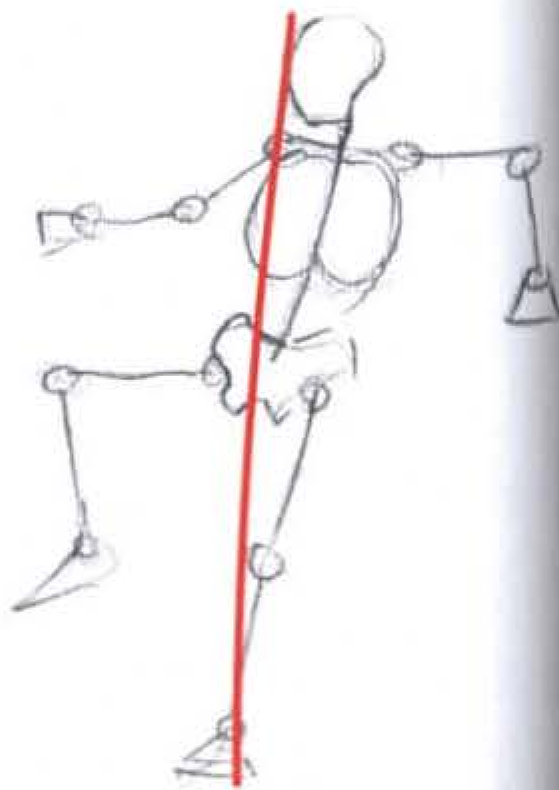




撞击

身体倾斜的角度很小，看起来好像漫不经心，而腿和上身隆起的肌肉说明其实他是很卖力的。





抬步

如果想要表现动作的缓慢，头发和衣服的追随动作幅度一定要小。作为一个喜剧型助手，格伦维尔经常会在秘密行动中做出一些唐突的事情来。

相关图片 ▶

格雷 · 斯坦普斯（Greg Staples）

在这幅描绘“喜剧型助手”的画作当中，画家将主要精力放在人物精神的刻画上：透过他小丑似的扮相和微微有些“漫画化”的外形，我们可以感受到他在战斗中大无畏的精神和非凡的战斗才能。



奥林 吃人的魔鬼

奥林是一个漫画式的人物，所以他的姿势应该是比较滑稽的。想要创造幽默感，姿势本身很重要，不过身体构造更重要，比如骨骼结构（矮墩墩的、胖胖的）、肌肉分布（块状的、笨拙的）和多余的肥肉（这要集中在大大的肚子上）。

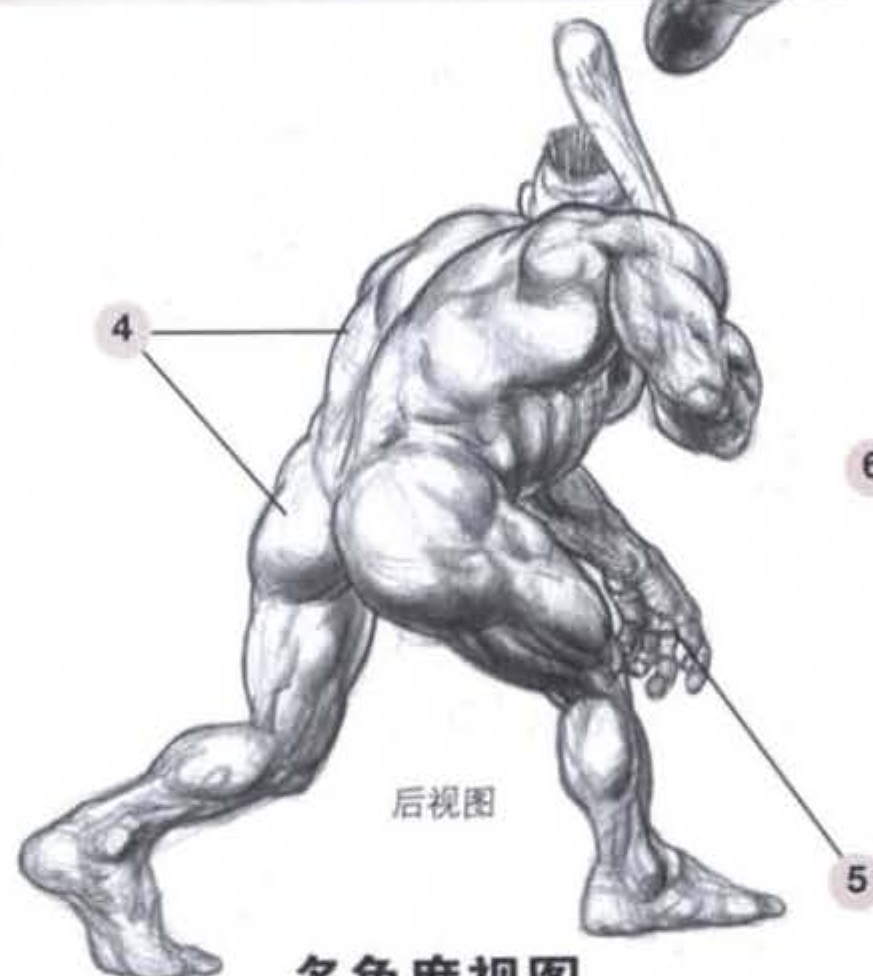


角色特征

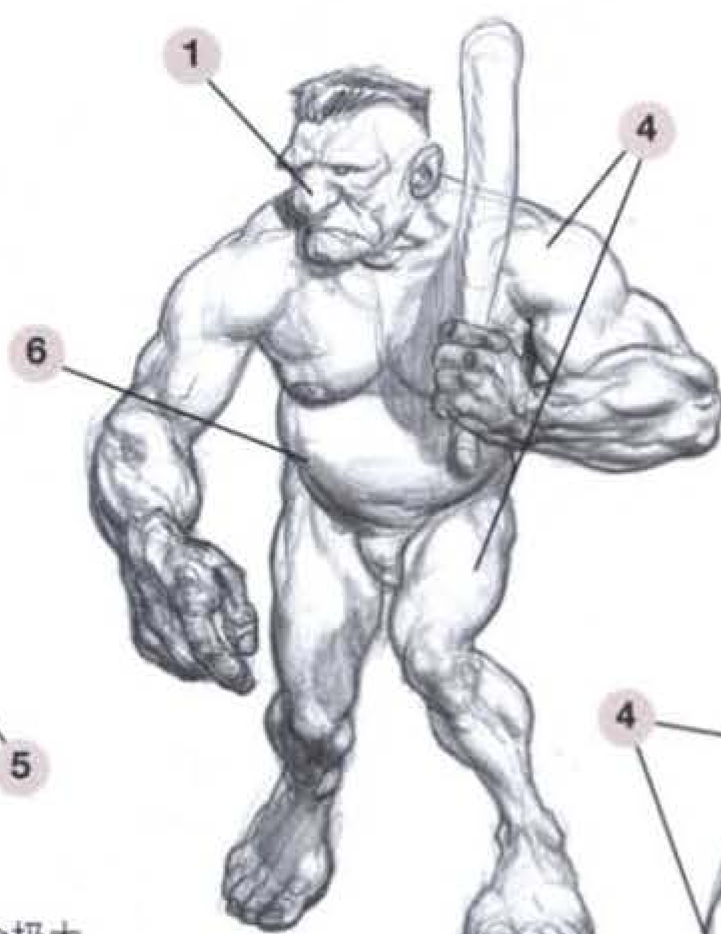
1. 超大号的嘴巴、鼻子和耳朵。
2. 胳膊上和腿上明显的血管——奇幻艺术中的男女英雄一般不会这样，因为看起来不太雅观。
3. 所剩无几的大黄牙让人感到他整个人都很脏、极不卫生。
4. 身上留着不均匀的污垢。
5. 大大的手和脚。
6. 巨大得好像快要溢出来的腹部。



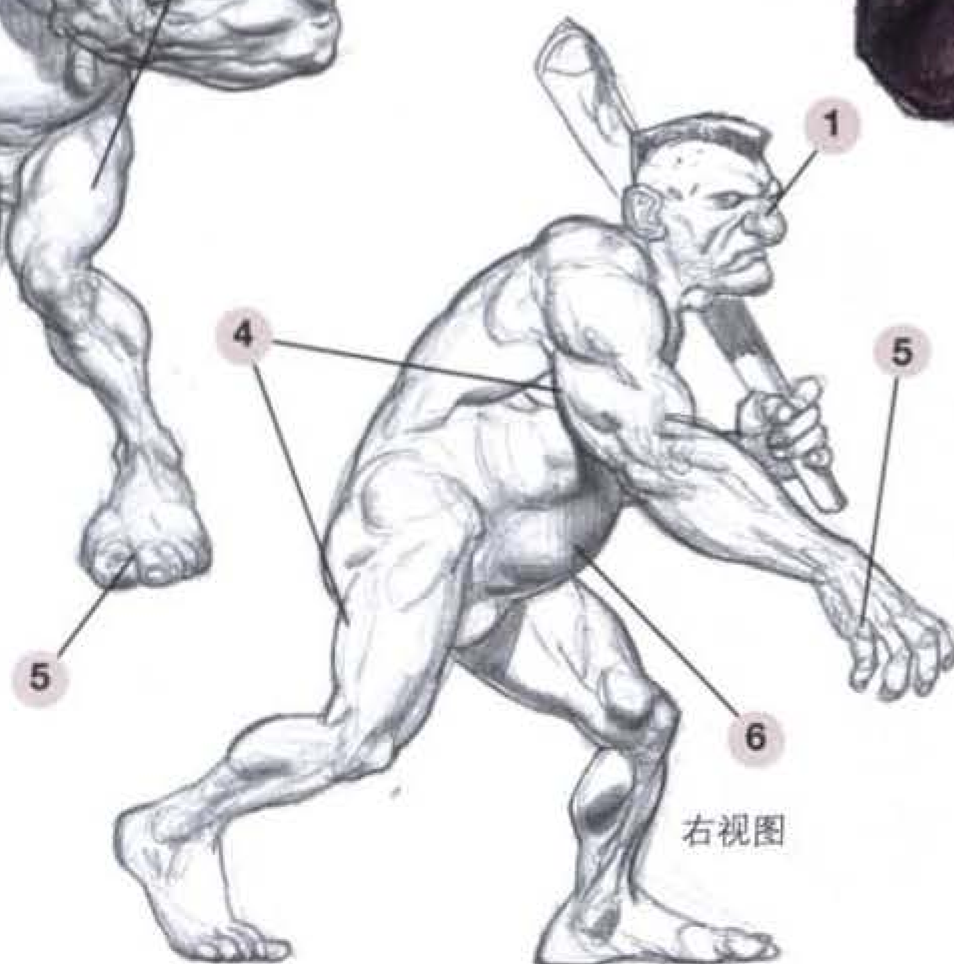
左视图



后视图



前视图



右视图

多角度视图

在这里我们可以看到体重的分布会极大地影响一个人的运动和姿势。欧林的大手大脚极大地影响着他的行动。为了避免头重脚轻，他的身体必须在移动的时候向前倾斜。

脸部表情

武器 这是人物性格的延展——所以欧林的棒子又大又重又简陋。

奥林长得像人又不是人，他的表情有一点非常好玩的地方，就是既能做出类似正常人的表情，又能做出与众不同的骇人表情。究竟是怎么样的，就看你想要着重表现什么了。



▶45° 角，侧面

眼睛通常是脸上最富有表现力的器官，而这双眼睛中带有我们所熟悉的诡计果断的神色，像极了人类。



◀从侧面到后面

这是奥林非人类的面貌之一。超大号的鼻子挤压了脸上的其他器官——眉毛向外皱起，嘴巴半开半合。

▼从侧面到后面

在这里我们注意到奥林大得惊人、令人作呕的嘴巴。它张得那么大，把整个脑袋都扭曲了，这不是人类能做到的——太吓人了！



▶从前面看

现在我们看到的是具有一半人类特征的脸——人类的表情，非人类的五官比例，看起来很搞笑。



运动姿势

奥林的运动与姿势主要受到他躯干重量的影响。在这里，画家首先画的是下面的初始图，因为这更容易及早地预览角色在不同姿势下的样子，事先知道这些姿势是否舒服。请记住,画“骨架模特”没有严格的规则——只要找到一个适合自己的方式就好了。



蹲伏

奥林笨重的身躯低低地靠近地面，让人觉得他真的很重。



前倾

手臂和脚都大大缩短了，很有戏剧效果。在读者看来，奥林好像扑面而来，倾斜的幅度十分大。



优雅的姿势 奥林也有优雅的一面哦！





单膝下跪

奥林的样子更像一个相扑运动员，移动的比较笨拙。



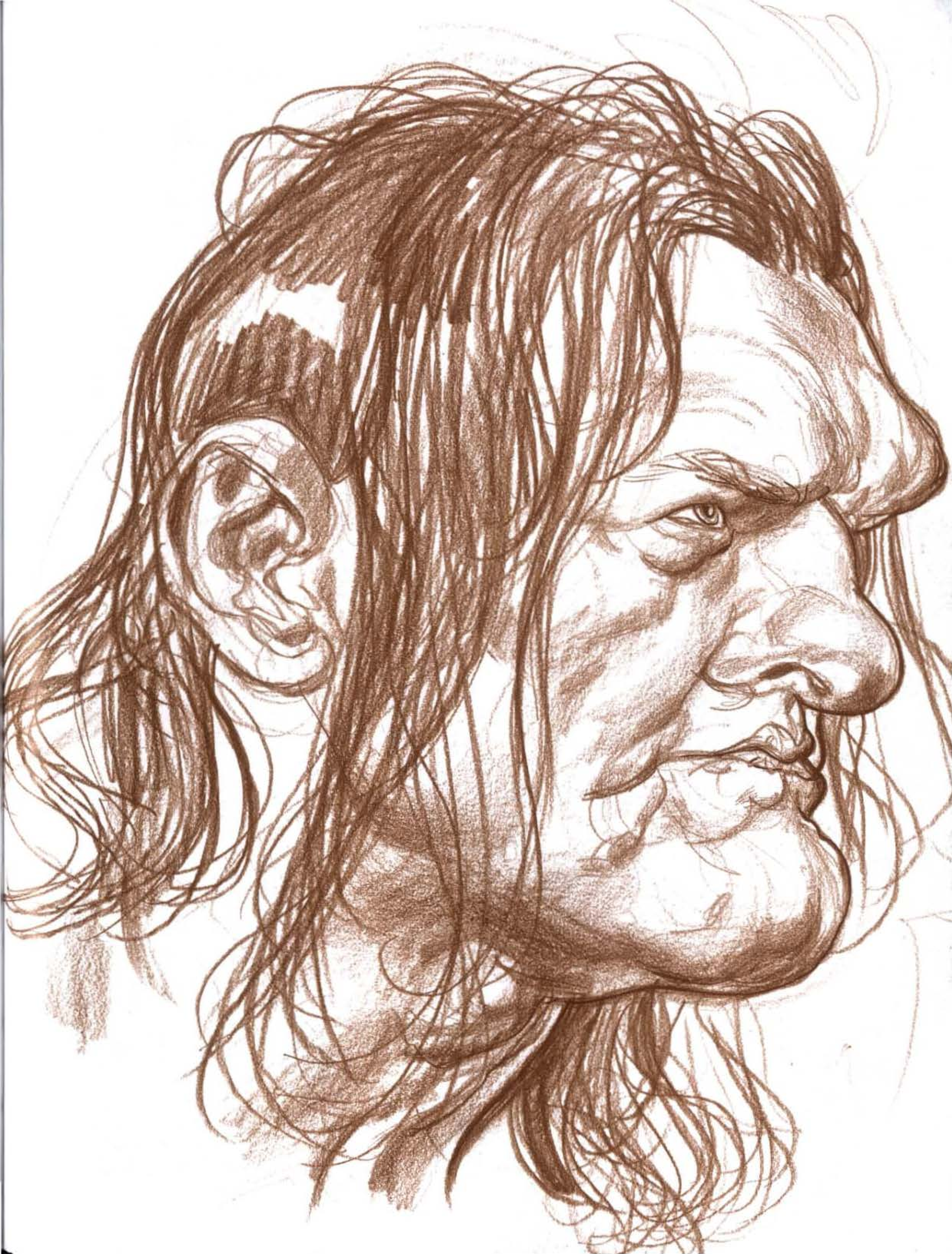
准备投入战斗

这是一个相当精彩的奇幻姿势——惊人的冲击力和世人没有的鲜明表情，使得画面达到了难以想象的夸张和戏剧化效果。

相关图片 ▶

格伦 · 法布里

他长着明显的尼安德塔人（尼安德塔人是一种生活在距今 7000 ~ 30000 年以前的猿人）式的额头，大大的下巴、大大的鼻子，相比之下，眼睛和嘴巴好像被挤小了。小小的眼睛和嘴巴并没有多大吸引力，看起来好像还很脆弱。



戈博 捣蛋的小妖精

奇幻艺术角色的原型设定中，戈博是同胞兄弟姐妹中最矮小的。在奇幻文学中，很多角色是因为受了权力和力量的诱惑而堕落，而戈博则是因为总是被虐待、利用和排挤，所以心怀怨恨，逐渐变坏了。于是，为了满足自己复仇的渴望，他无恶不作，成了一个恶贯满盈的小妖精。



脸部表情

戈博应该是所有奇幻艺术原型中最有表现力的角色了，所以他的外貌才和人那么相似。当我们把注意力集中在他的脸部表情时，可以把他想象成为一个调皮捣蛋、活泼好动的小孩——情绪波动很大，需要别人的关注，长期都很有挫败感。



▲ **45° 角，侧面** 深思熟虑，有着敏锐的观察力——戈博也有和人很类似的一面，这就是一个很好的例子。



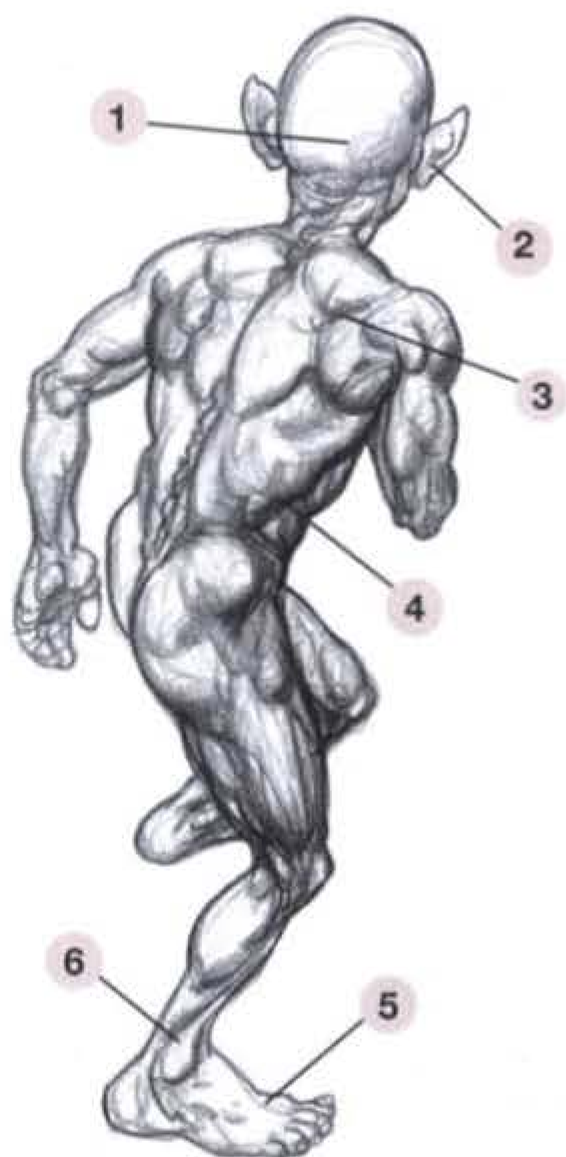
▶ **从侧面看** 解除防备的时候，忧郁的戈博不是那么丧心病狂的。



◀ **45° 角，俯视** 戈博现在抑郁狂躁，不过不用着急，一会儿他就能把所有一切烦恼和不安都忘掉。



▶ **从左侧到后面** 令人厌恶的？有思想的？或者仅仅是“恍惚的表情”？谁能说得清呢？有时候，可以放松心情，让角色自己去表达一些连你也说不上来的表情。



后视图

角色特征

1. 头发必须要很少。
2. 比起脸上的其他部位，耳朵和鼻子出奇的大。
3. 像老人一样驼着背——显示出他的年龄不小了。
4. 像老牛皮一样的皮肤紧绷在骨头外面，肌肉就好像他的一件衣裳。
5. 巨大、骨瘦如柴的手和脚。
6. 骨头和肌肉一样明显。

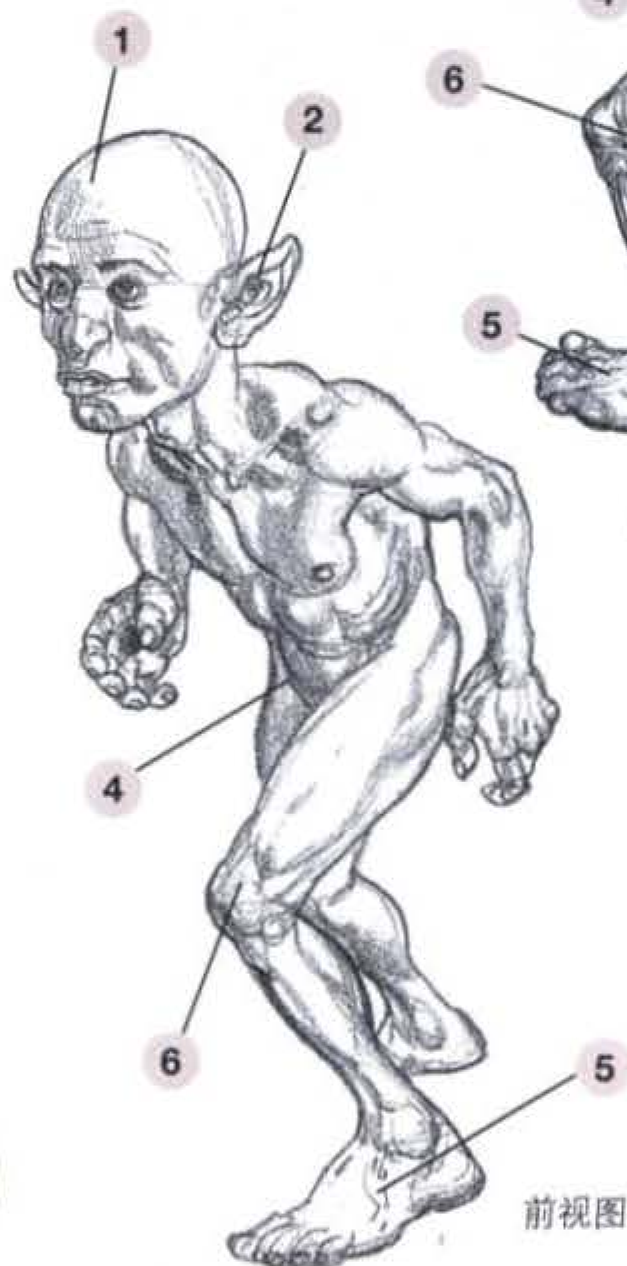


多角度视图

戈博的身体精瘦，主要由骨骼决定身形。他的骨头在手腕、脚腕、头和背部尤为明显，背上的脊椎骨凸出得十分夸张。



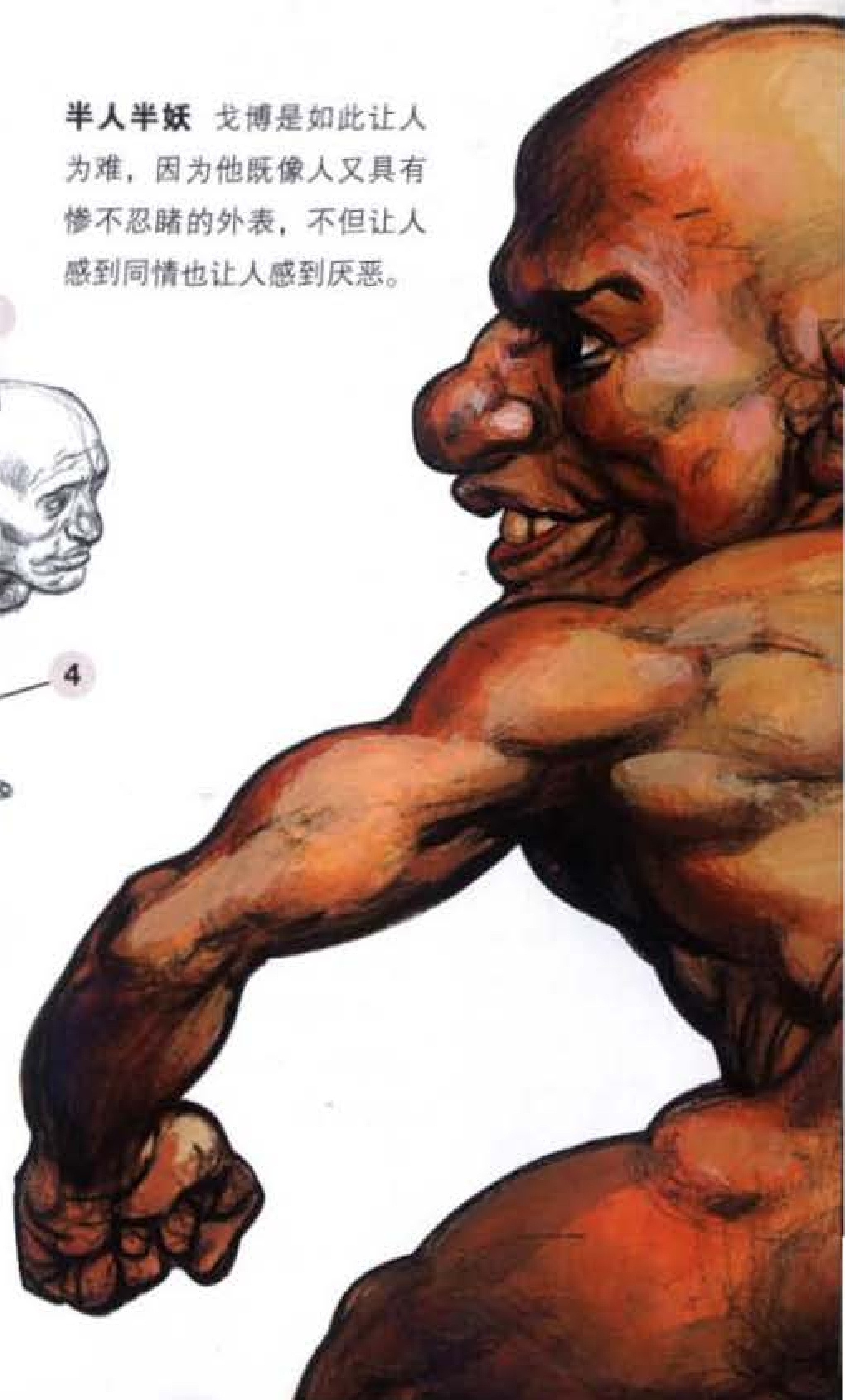
左视图



前视图



右视图



半人半妖 戈博是如此让人为难，因为他既像人又具有惨不忍睹的外表，不但让人感到同情也让人感到厌恶。

运动姿势

戈博的样子很像人类，他是长生不老的，几百岁的年龄还是活动灵活。但是不管他的年龄有多大，仍然有人莫名奇妙地欺负他。在很多奇幻故事里面，使坏的小妖精们都是这样产生的。



拉开架势

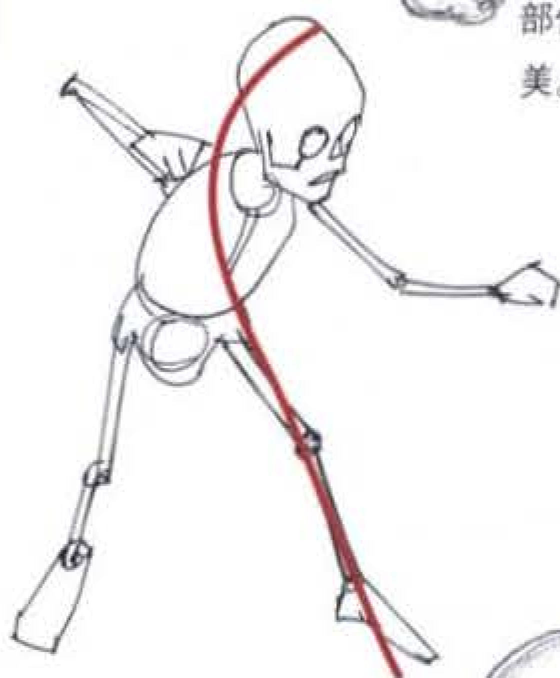
我们再一次看到戈博在休息的时候，通过练习进攻的姿势来自娱自乐。注意一下，虽然他躯干前面的皮肤有些下垂，可是其他部位的骨骼和肌肉都很健美。

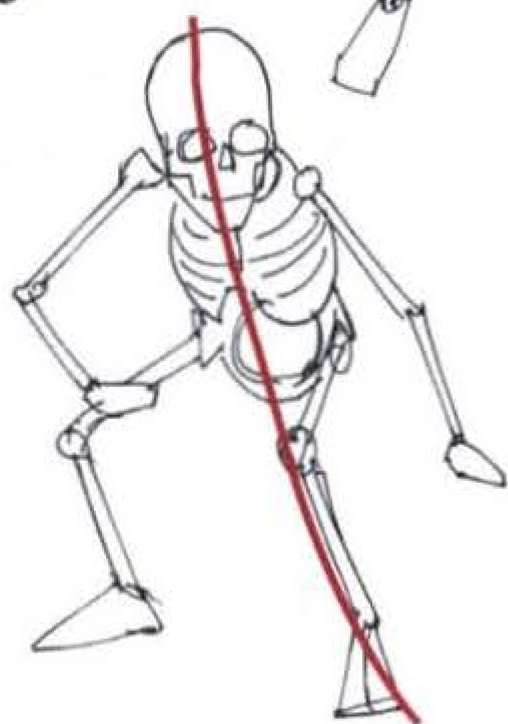


弯腰

在休息的时候，戈博喜欢摆出类似食肉动物的姿势——重心放低、紧贴地面，身体前倾、随时准备跳起来行动。从这个姿势中我们还可以看到高波腿上起伏不平的块状肌肉。



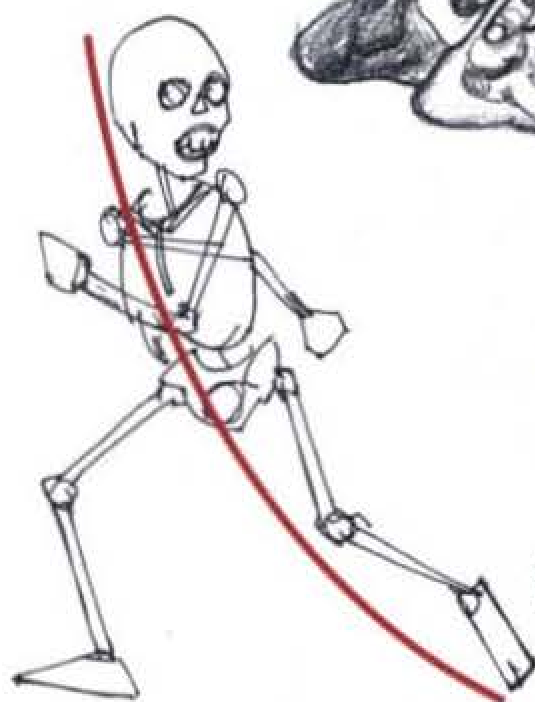


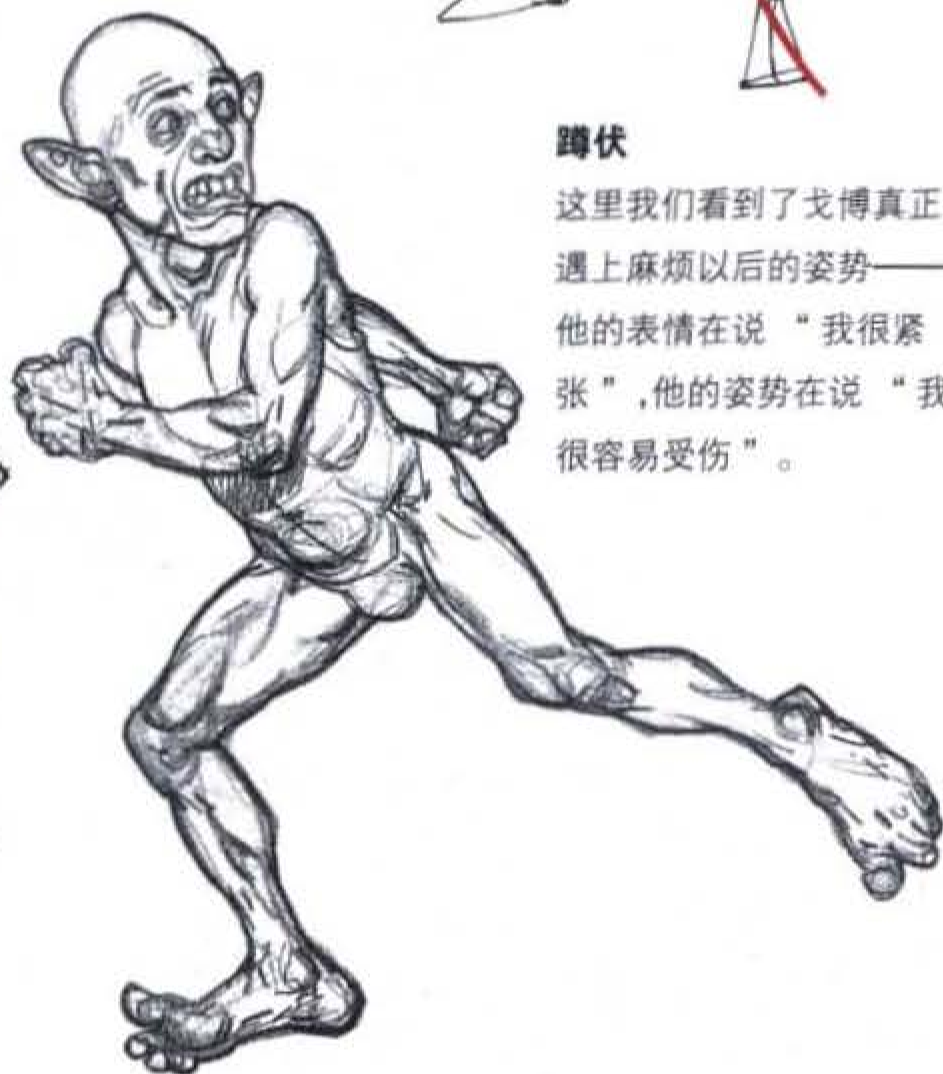




蹲伏

这里我们看到了戈博真正遇上麻烦以后的姿势——他的表情在说 “ 我很紧张 ”，他的姿势在说 “ 我很容易受伤 ” 。





奔跑

这是戈博直立之后的样子，画家很好地把握了一个小妖精与一个人类的孩子——或者人 204 岁时候的骨骼结构的不同。

相关图片 ▶

米歇尔 · 卡宁汉

在这幅由米歇尔 · 卡宁汉创作的画面中，小妖精们要比高波高一点，也挺立一点。不过我们依然能在他们身上找到高波的影子——同样一脸不悦的神情和邪恶的行为。



凯发 蜥蜴人

每一个角色都需要有一个特点——一个能从其他特征中突显而出的特征。作为蜥蜴放大版的蜥蜴人，就非常符合这一原则。一方面，角色要有自己的特点；另一方面，所有的奇幻艺术角色也应该遵循一些简单的共通点。蜥蜴人身上也有这些共通点。



角色特征

1. 夸张的肩膀和手臂——对于靠体力而不是超能力取胜的英雄来说，这一点非常重要。
2. 有特色的脸部表情。
3. 经过精心挑选的小型装饰物。
4. 直立的双腿让他看起来像是两足动物，事实上，腿上的关节还是类似蜥蜴。
5. 蜥蜴的眼睛在两边，而他的眼睛都在前面——这是肉食动物的特征，对于所有奇幻世界中的打斗角色来说，这也是必需的构造。
6. 巨大的爪子——记住这条黄金法则：如果想让画面效果更好，就要学会夸张。

手姿

和奇幻世界中的其他非人类一样，蜥蜴人严重“抄袭”了人类的手部结构，比如鲜明的骨骼轮廓和大块的肌肉；不过也有若干不同，比如明显有差别的手指数量以及大大的作为装饰用的指套。



◀ **从侧面到后面** 手腕和手指上的骨骼结构和人类的很相似——可以用你自己的手作参考。



▶ **从前面看** 注意一下，与手掌相比，手指显得很大。



前视图



右视图



左视图



后视图

多角度视图

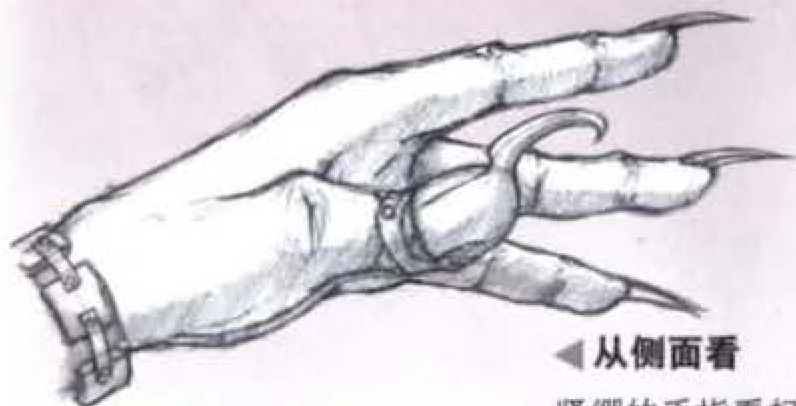
现在请注意蜥蜴人的腿部，爬行动物/犬科动物的骨架上面明显地覆盖着人类的肌肉。头和尾巴的位置也进行了修改，这样当他直立的时候会显得更舒服。



◀**45° 角，仰视** 当肌肉呈块状的时候，骨头的位置更加明显、更加有棱有角。



▶**45° 角，俯视** 注意一下，长长的爪子和饰品增加了角色的个性。



◀**从侧面看**

紧绷的手指看起来很直、很有力。



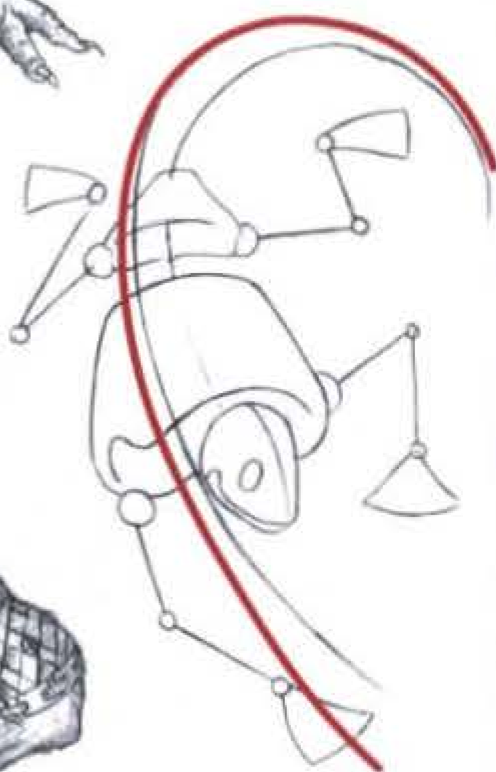
爬虫与人的混合体

蜥蜴人是人与爬行动物的混合体，融合了两者的优点。

运动姿势

不管角色处于任何姿势，如果想让它看起来真实，就要有合理的骨骼和肌肉系统架构。蜥蜴人的身体必须能在四足动物和两足动物之间转换，为了实现这一点，画家改变了它的头和脚的结构，蜥蜴人的腿可以直立，而它的头则在肩膀的前面，这样它既可以向上看，又可以向前看。

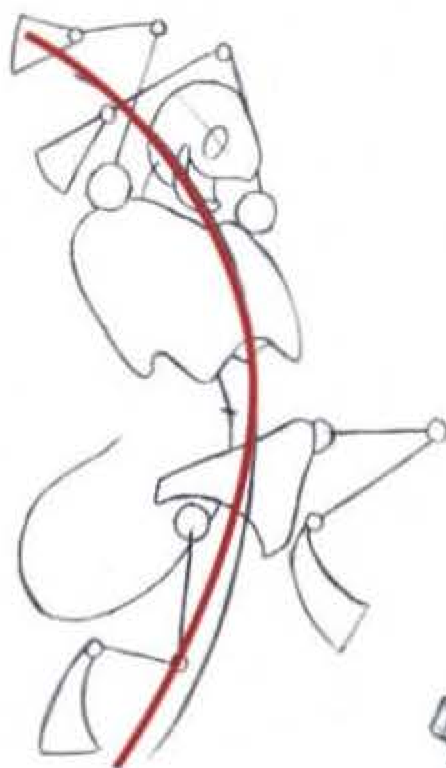




爬行

这里我们可以看到，蜥蜴人用四只脚走路和用两只脚走路一样舒服。

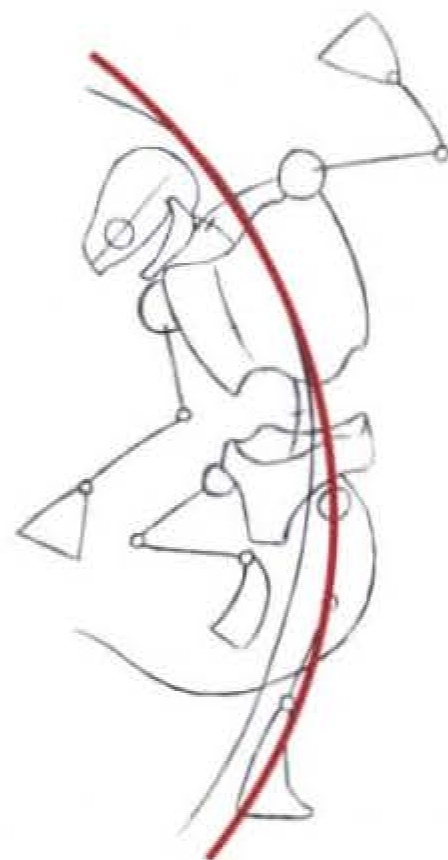




攻击

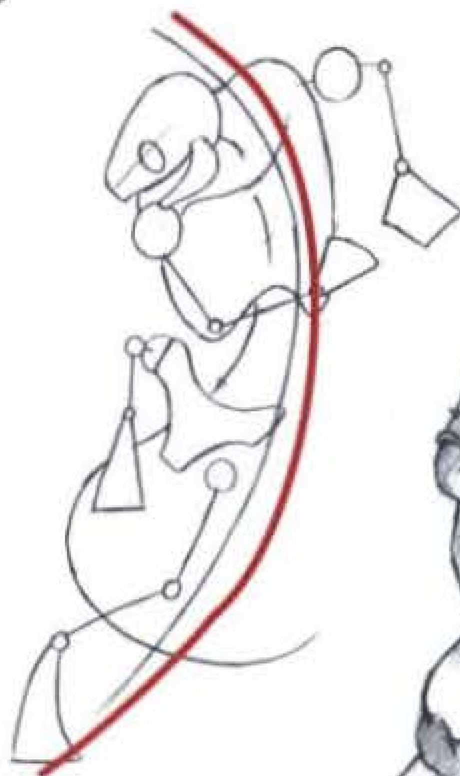
光滑的爬行动物式的皮肤很容易上阴影，记住要用鲜明的外轮廓线来强调肌肉的隆起。





单脚跳

大块的肌肉很必要，不过要注意调和肌肉尺寸和动作之间的关系，肌肉不能影响动作的发挥。





撞击

注意蜥蜴人全身倾斜的角度——如果你想让角色更富有戏剧性，可以增加它动作的幅度。

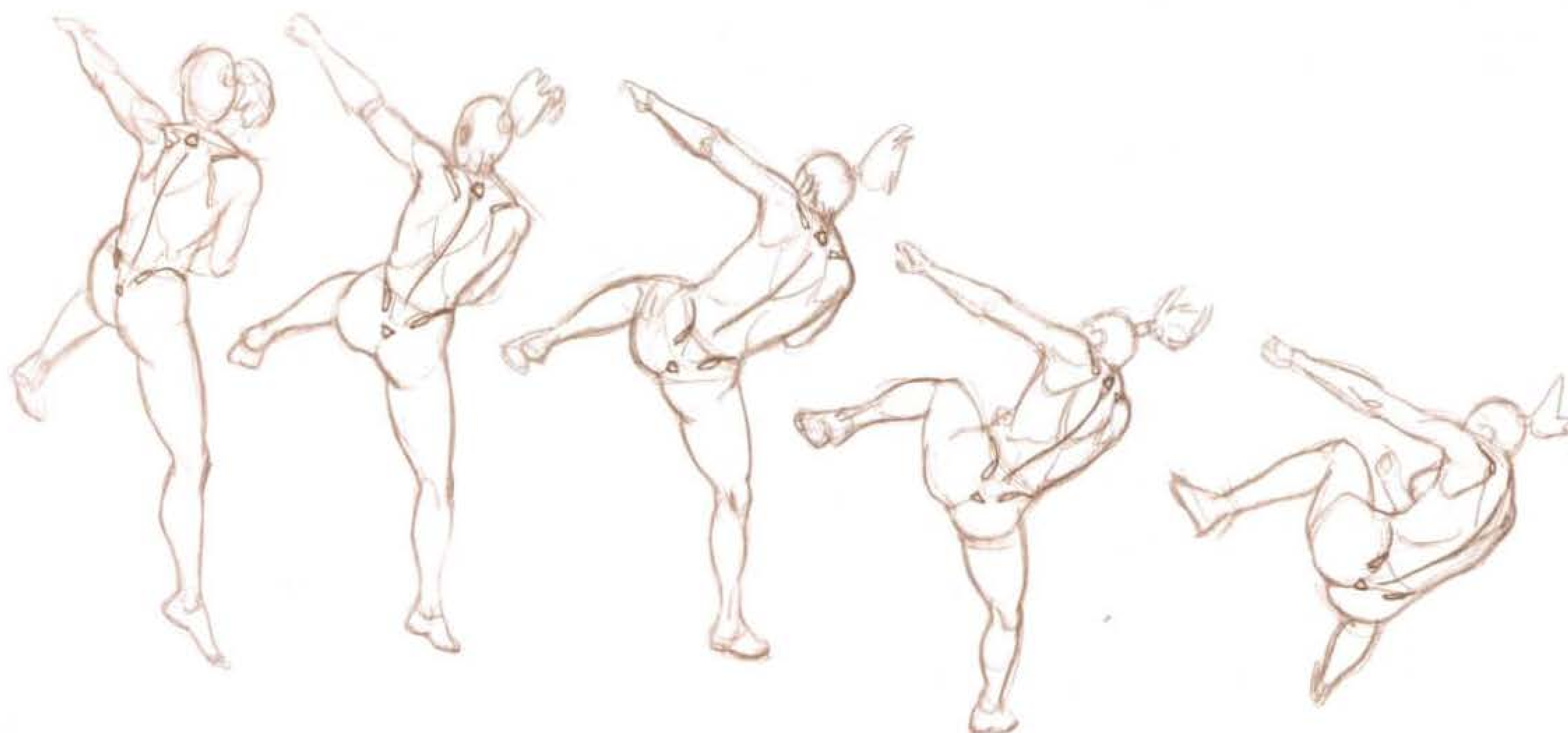
相关图片 ▶

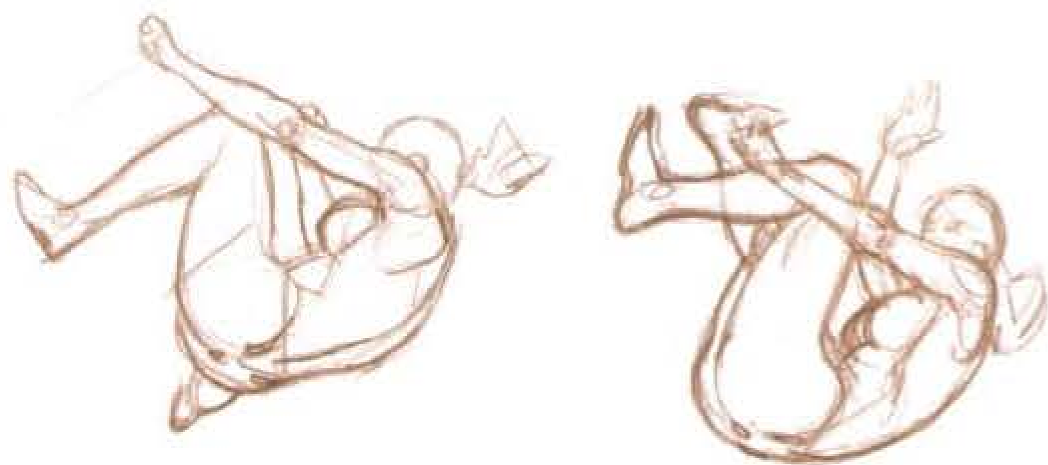
米歇尔 · 卡宁汉

身上套上了连环甲，手上拿着原始的武器，摆出一副暴虐的姿势，画家创造出了一个与前一页的"蜥蜴人"大不相同的爬行类生物。



索引

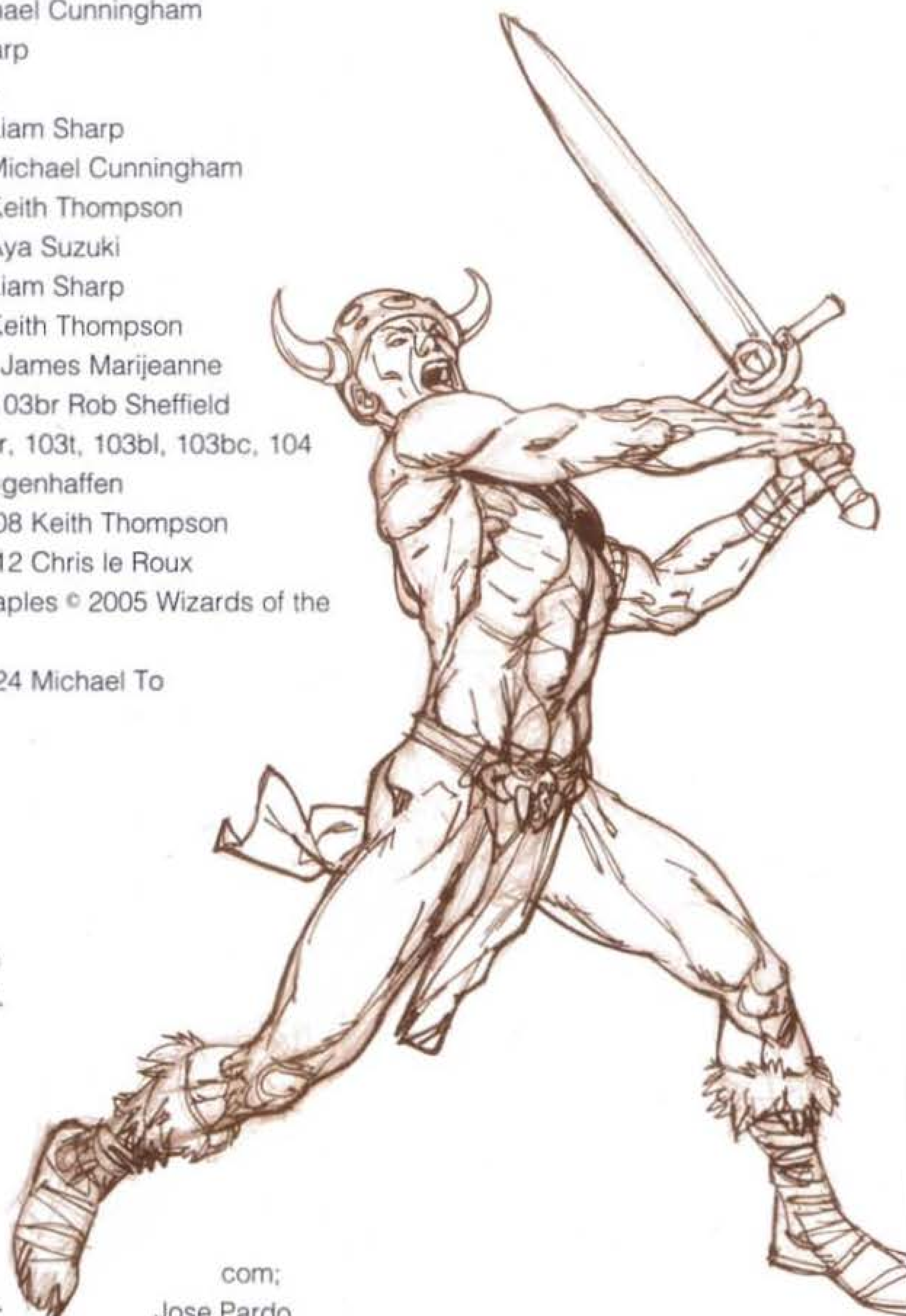




致谢

Quarto 出版集团感谢向本书提供作品图片的艺术家：

1 Michael Cunningham
2 Maurizio Manzieri
8l © Rebellion A/S. All Rights Reserved. www.2000adonline.com
15 Liam Sharp
17l Joe Calkins
20 Matt Haley
21l Michael Cunningham
21r Matt Haley
22 - 23 Matt Haley
24b Al Davidson
25br Al Davidson
28l Jose Pardo
28r Michael Cunningham
29t Michael Cunningham
29b Ron Tiner
30l Jan Patrik Krasny
30tr Joe Calkins
30br © Rebellion A/S. All Rights Reserved. www.2000adonline.com
31 Keith Thompson
32 - 33, 48t, 48c, 48br, 49bl Michael Cunningham
49t, 49br Ron Tiner
50, 51b Michael Cunningham
51t Liam Sharp
52 - 53 ILYA
74 - 75, 76 Liam Sharp
78 - 79, 80 Michael Cunningham
82 - 83, 84 Keith Thompson
86 - 87, 88 Aya Suzuki
90 - 91, 92 Liam Sharp
94 - 95, 96 Keith Thompson
98 - 99, 100 James Marijeanne
102l, 102tr, 103br Rob Sheffield
102bc, 102br, 103t, 103bl, 103bc, 104 Jonathan Opgenhaffen
106 - 107, 108 Keith Thompson
110 - 111, 112 Chris le Roux
113 Greg Staples © 2005 Wizards of the Coast, Inc
122 - 123, 124 Michael To



此外，还要感谢为本书做出工作的艺术家：

Joe Calkins www.cerberusart.com; Michael Cunningham maedusa109@hotmail.com; Al Davison; Matt Haley www.matthaley.com; Matt Hughes www.matthughesart.com; ILYA edilya@hotmail.com; Jan Patrik Krasny http://patrik.scifi.cz; Corlen Kruger corlenk@mweb.co.za; Maurizio Manzieri www.manzieri.com; James Marijeanne www.marijeanne.pwp.blueyonder.co.uk; Martin McKenna www.martinmckenna.net; Riana Møller www.fealasy.deviantart.com; Jonathan Opgenhaffen jopenhaffen@lycos.com; Jose Pardo josepar@bellsouth.net; Chris le Roux chris.leroux@ntlworld.com; James Ryman www.jamesryman.com; Liam Sharp www.bigwowart.com/users/liamsharp/; Rob Sheffield; Greg Staples greg@arkvfx.net; Aya Suzuki aya@suzukis.nildram.co.uk; Keith Thompson www.keiththompsonart.com; Ron Tiner; Michael To m.to@rave.ac.uk

部分文字由凯文克罗斯利（Kevin Crossley）编写

作者将此书献给
亲爱的尼基、汤姆和基蒂

奇幻卡通创作技法

造型特效篇

从这本独一无二的参考书中，你能学会创造！让不存在的生物如同真实一般鲜活。你笔下的奇幻角色有可能应用在绘画小说、奇幻艺术、科幻小说、漫画和电脑游戏等领域。

本书将传授人体骨骼结构、肌肉组织、透视和构图等方面的基本知识。在此基础上，教你如何将一个普通人转换、变形、发展成为异于常人的角色。你创作的角色可以千奇百怪，或长得丑陋恐怖，或拥有神奇的魔法，或行动超级敏捷，或体型庞大。

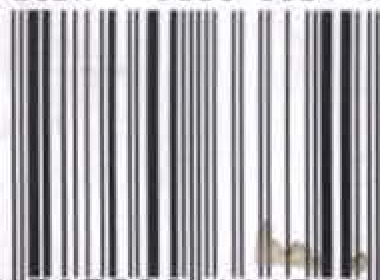
挑战常规，重新造人！从强大的外星武士，到跳有氧搏击操的“电脑朋克”，再到肌肉超级棒的超人，每一个角色不仅配有画家提供的详细资料，还有分步骤的说明，可谓图文并茂、内容翔实。

教你如何画不同的运动姿势：飞翔、旋转、挥拳、跳跃……让角色“活”起来。此外，你还可以学习如何画出极致的肢体语言和不同寻常的脸部表情。



格伦·法布里：漫画界的传奇人物，擅长奇幻人物绘画。身为自由插画师长达20年，主要精力集中在奇幻艺术创作。在英国2000AD.公司发行的漫画系列作品《Slaine》中初显身手。早在1992年，就已经为美国漫画出版公司DC Comics工作，绘制了漫画《驱魔神探》和《传教者》的封面。另外，还为Fleetway出版社发行的《危机》和《左轮手枪》绘制过封面。

责任编辑／唐丽丽
封面制作／张剑强



ISBN 7-5006-6634-9/J·727 总定价：196.00元（共4册）